

**DEPARTAMENTO  
PLÁSTICAS**<sup>[OBJ]</sup>

**DE**

**ARTES**

**PROGRAMACIÓN  
DIDÁCTICA  
Curso 2025/2026**



Laura Cirilo Fariñas  
Esther Esteban Izquierdo  
Diego Ramos Martín  
Pilar Sánchez Díaz  
Álvaro Alejandro Rodríguez Rod



**IES ARROYO HARNINA**

## ÍNDICE

- **Introducción**
  - a. Marco legal y concreción curricular.
  - b. Contextualización
  - c. Contribución de la materia al logro de las competencias clave
- **Objetivos.**
- **Organización de la programación:** Competencias Específicas, Criterios de Evaluación y Saberes Básicos.
- **Temporalización**
- **Metodología**
  - a. Principios metodológicos y didácticos.
    - i. Integración de la tecnología digital. PLAN DIGITAL DE CENTRO
    - ii. Integración en el plan lector (PLEA)
    - iii. Libros de texto
    - iv. Bibliografías para completar
    - v. Plan de Igualdad de Género
    - vi. Proyecto Innovated Participación en el Aula del Futuro
    - vii. Medidas sobre deberes escolares
  - b. Estrategias metodológicas.
- **Procedimientos e instrumentos de evaluación**
  - a. Características, diseño e instrumentos de la evaluación inicial.
  - b. Instrumentos de evaluación.
- **Criterios de calificación**
- **Programas de refuerzo y recuperación para el alumno con evaluación negativa.**
- **Medidas de refuerzo y atención a la diversidad del alumnado.**
- **Recursos didácticos y materiales curriculares.**
- **Planificación de las actividades complementarias y, en su caso, extraescolares, de acuerdo con lo establecido en la Programación General Anual del centro.**
- **En su caso, medidas complementarias para el tratamiento de la materia dentro del proyecto bilingüe.**
- **Indicadores de logro y procedimientos de evaluación y modificación, en su caso, de la programación didáctica y de la práctica docente en relación con los procesos de mejora.**
- **ANEXO 1. SITUACIONES DE APRENDIZAJE**

## 1.- INTRODUCCIÓN

Comenzamos la redacción de este documento dando continuidad a la implementación de la ley que comenzó hace varios cursos en todos los niveles. A la complejidad que esta circunstancia supone añadimos el volumen que nuestra área de conocimiento está adquiriendo en el centro, teniendo en cuenta que son 17 las asignaturas que integran la práctica de nuestro Departamento, aunque por falta de solicitudes, durante este curso no se impartirán algunas materias optativas (**Arte Urbano de 3º ESO, Proyectos Artísticos de 1º Bach., Fundamentos Artísticos y Dibujo Técnico Aplicado a las Artes y al Diseño II de 2º de Bachillerato de la modalidad de Artes**). Está entre otras, es como decimos, la justificación de la complejidad y extensión del documento que hemos confeccionado y que aquí presentamos. A su vez, creemos que tomar como indicador el número de asignaturas del Departamento ilustra suficientemente, la importancia y la representatividad que hoy por hoy tiene nuestro departamento dentro del centro. Esta representatividad, creemos que encuentra su eco en cómo el crecimiento de la institución está vinculada casi de manera exponencial a nuestro propio crecimiento como Departamento, lo que redundará a su vez en la forma en la que, desde que inauguramos la modalidad de Artes del Bachillerato, hemos logrado vincular nuestro centro con la propia localidad de Almendralejo. Existe un vínculo que conecta nuestro instituto y la localidad a través del arte, lo que ha renovado la relación ya existente entre nuestro centro y Almendralejo, así como el significado de la misma. Al mismo tiempo, esta forma de trabajar dentro y fuera, la visibilización y el posicionamiento que nuestro trabajo y el de nuestro alumnado, ha logrado revertir en poco tiempo la imagen del arte en la educación, en términos generales y de la modalidad artística de Bachillerato, de forma particular, que creemos que existía previamente. Consolidamos a la vez, las plazas de plantilla funcional entre las que contamos hasta cinco especialistas de área, lo que supone la garantía de que podemos aspirar a paliar los déficits que las carencias de la inscripción de las enseñanzas artísticas en infantil y primaria, suponen para nosotros como docentes de esta especialidad.

### a. MARCO LEGAL Y CONCRECIÓN CURRICULAR

Todas las decisiones didácticas y metodológicas que aparecen en la presente Programación se encuadran en el siguiente marco legal:

<b>Sistema Educativo</b>	<b>Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre</b> , para la mejora de la calidad educativa ( LOMCE). <b>Ley Orgánica 3/2020</b> , de 29 de diciembre, por la que se modifica la LOE. <b>Ley 4/2011, de 7 de marzo, de Educación de Extremadura (LEEX)</b>
<b>Organización y funcionamiento del IES</b>	<b>Resolución del 29 de abril del 96 de la Dirección General de Centros Escolares</b> sobre la organización de los Departamentos de Orientación en los IES. <b>Resolución de 30 de abril de 1996</b> , de la Dirección General de Renovación Pedagógica, por la que se dictan instrucciones sobre el Plan de actividades de los departamentos de Orientación de los Institutos de Educación Secundaria.

	<p><b>R.D. 83/96, del 26 de Enero</b> por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.</p> <p><b>Instrucciones de la Dirección General de Política Educativa de 27 de junio de 2006</b>, por la que se concretan las normas de carácter general a las que deben adecuar su organización y funcionamiento los IES e IESO de Extremadura.</p> <p><b>Instrucción 18/2023, de 29 de junio</b>, de la Secretaría General de Educación, por la que se unifican las actuaciones correspondientes al inicio y desarrollo del curso escolar 2023-2024.</p> <p><b>Instrucción 6/2023</b>, de la secretaría general de educación y formación profesional por la que se modifica la instrucción nº 18/2023, de 29 de junio.</p>
<p><b>Currículo Etapas Educativas</b></p>	<p><b>Decreto 98/2016, de 5 de julio</b>, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.</p> <p><b>Decreto 110/2022, de 22 de agosto</b>, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la ESO para la Comunidad Autónoma de Extremadura.</p> <p><b>Decreto 109/2022, de 22 de agosto</b>, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.</p> <p><b>Decreto 14/2022, de 18 de febrero</b>, por el que se regula la evaluación, promoción y titulación en ESO, Bachillerato y FP.</p> <p><b>Orden de 9 de diciembre de 2022</b> por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Extremadura</p> <p><b>INSTRUCCIÓN n.º 4/2023, de 16 de octubre de 2023</b>, de la Secretaría General de Educación y Formación Profesional, para la recuperación de materias no superadas en las etapas de educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, como consecuencia de la aplicación del Real Decreto 205/2023, de 28 de marzo, por el que se establecen medidas relativas a la Transición entre planes de estudios derivados de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo de educación.</p>
<p><b>Atención a la diversidad</b></p>	<p><b>Instrucciones de 18 de abril de 2000</b> de la Dirección General de Formación Profesional y Promoción Educativa por las que se contextualiza y concreta el procedimiento para la realización de la evaluación psicopedagógica y el dictamen de escolarización y se establecen y unifican los criterios para la escolarización de los alumnos con necesidades educativas especiales en la Comunidad Autónoma de Extremadura.</p> <p><b>Orden de 27 de febrero de 2004</b>, por la que se regula el procedimiento para orientar la respuesta educativa para los alumnos superdotados intelectualmente.</p>

	<p><b>Decreto 228/2014, de 14 de octubre</b>, por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de Extremadura.</p> <p><b>Instrucción 2/2015 de la Secretaría General de Educación</b> por la que se concretan determinados aspectos sobre atención a la diversidad según lo establecido en el Decreto 228/2014, de 14 de octubre, por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de Extremadura.</p> <p><b>Orden de 7 de septiembre de 2016</b> por la que se regulan los programas de mejora del aprendizaje y del rendimiento en los centros educativos que imparten la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Extremadura.</p> <p><b>Instrucción nº. 7/2018, de 9 de febrero</b>, de la Secretaría General de Educación, sobre el registro de datos sobre acneae en la plataforma educativa Rayuela en todas las etapas de los centros sostenidos con fondos públicos</p> <p><b>Orden de 3 de enero de 2022</b> sobre admisión/escolarización de alumnado.</p> <p><b>ORDEN de 24 de marzo de 2023</b>, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en los centros docentes que imparten Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Extremadura.</p> <p>Instrucción 9/2023 de la Dirección general de FP, innovación e inclusión educativa que regula el programa CONECTA-2.</p> <p><b>INSTRUCCIÓN N.º10/2022, DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN E INCLUSIÓN EDUCATIVA, POR LA QUE SE ESTABLECE LA ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DEL REFUERZO EDUCATIVO COMPETENCIAL DURANTE EL CURSO ESCOLAR 2022-2023 EN CENTROS PÚBLICOS PROA+ DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA</b></p>
--	---

## b. CONTEXTUALIZACIÓN

### - DEPARTAMENTO

Los docentes del departamento de Artes Plásticas no tienen un espacio físico, “Departamento” para realizar las reuniones, por ello nos reuniremos normalmente en el aula de Dibujo Artístico o en el aula 20, si están disponibles.

El material del aula podrá ser usado por el alumnado, cuando así se lo indique el profesorado, manteniendo ciertas condiciones de cuidado, higiene y limpieza. En general, el material fungible para el desarrollo de las clases lo deberá aportar el alumnado.

### - COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO:

El Departamento de Artes Plásticas está formado por Dña. Esther Esteban Izquierdo, D. Diego Ramos Martín, Dña. Pilar Sánchez Díaz, D. Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez y Dña. Laura Cirilo Fariñas, como Jefa de Departamento.

## - MATERIAS QUE SE IMPARTEN:

El departamento imparte las siguientes materias propias:

- **EPVYA en 1º ESO:** el alumnado debe cursar esta materia de forma obligatoria tres horas a la semana.
- **EPVYA en 3º ESO:** el alumnado debe cursar esta materia de forma obligatoria dos horas a la semana.
- **Expresión Plástica en 4º ESO:** el alumnado elige cursar esta materia entre las opciones ofrecidas por el centro con una duración de tres horas semanales. Se recomienda al alumnado que quiera estudiar la modalidad del Bachillerato de Artes o Dibujo Técnico en Bachillerato Tecnológico, que la escojan para llevar una base adecuada.
- **DIBUJO ARTÍSTICO I en 1º Bachillerato Artes:** materia de modalidad artística obligatoria de 4 horas semanales.
- **VOLUMEN en 1º Bachillerato Artes:** materia ofrecida al alumnado dentro de las troncales de opción, que se reparte en 4 horas semanales.
- **DIBUJO TÉCNICO APLICADO AL ARTE Y AL DISEÑO I de 1º Bachillerato Artes:** materia optativa ofrecida al alumnado de 4 horas semanales. Se recomienda al alumnado que quiera hacer las pruebas de acceso para Estudios Superiores de Diseño que la cursen para que tengan buena base.
- **CULTURA AUDIOVISUAL de 1º Bachillerato de Artes:** materia ofrecida al alumnado dentro de las troncales de opción, que se reparte en 4 horas semanales.
- **DIBUJO ARTÍSTICO II de 2º Bachillerato de Artes:** materia de modalidad artística obligatoria de 4 horas semanales.
- **DISEÑO de 2º Bachillerato de Artes:** materia ofrecida al alumnado dentro de las troncales de opción, que se reparte en 4 horas semanales.
- **TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS de 2º Bachillerato de Artes:** materia ofrecida al alumnado dentro de las troncales de opción, que se reparte en 4 horas semanales.
- **DIBUJO TÉCNICO I en 1º Bachillerato Tecnológico:** materia ofrecida al alumnado dentro de las troncales de opción, que se reparte en 4 horas semanales.
- **DIBUJO TÉCNICO II en 2º Bachillerato Tecnológico:** materia ofrecida al alumnado dentro de las troncales de opción que se reparte en 4 horas semanales.
- **MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS de 2º Bachillerato General:** materia ofrecida al alumnado dentro de las troncales de opción que se reparte en 4 horas semanales.

Este curso hemos perdido la asignatura de Proyectos Artísticos de 1º Bachillerato de Artes por falta de matrículas y hemos recuperado Expresión Artística de 4º ESO y Dibujo Técnico Aplicado a las Artes y Diseño I de 1º de Artes. Seguimos sin recuperar las asignaturas asignadas al departamento, como Arte Urbano de 3º ESO, Fundamentos Artísticos y Dibujo Técnico Aplicado a las Artes y Diseño II de 2º Bachillerato de Artes.

En total se imparten semanalmente 70 horas lectivas de docencia a grupo completo

(determinadas en la instrucción N°14/2022, de 27 de Junio), distribuidas entre los miembros del departamento de la siguiente manera:

**Dña. Laura Cirilo Fariñas**

<b>CURSO</b>	<b>GRUPOS</b>	<b>ASIGNATURA</b>	<b>HORAS</b>
1° Bachillerato (Artes)	1	Dibujo Artístico I	4
2° Bachillerato (Artes)	1	Dibujo Artístico II	4
1° Bachillerato (Artes)	1	Volumen	4
1° ESO	1	EPVYA	3
Jefatura de Departamento			3
<b>TOTAL</b>			<b>18 horas</b>

**Dña. Esther Esteban Izquierdo**

<b>CURSO</b>	<b>GRUPOS</b>	<b>ASIGNATURA</b>	<b>HORAS</b>
1° Bachillerato (Artes)	1	Dibujo Técnico Aplicado I	4
2° Bachillerato (Tecnológico)	1	Dibujo Técnico II	4
1° Bachillerato (Artes)	1	Cultura Audiovisual	4
3° ESO	1	EPVYA	2
1° ESO	1	EPVYA	3
1° Bachillerato (Artes)	1	Tutoría	1
<b>TOTAL</b>			<b>18 horas</b>

**D. Diego Ramos Martín**

<b>CURSO</b>	<b>GRUPOS</b>	<b>ASIGNATURA</b>	<b>HORAS</b>
1° Bachillerato (Tecnológico)	1	Dibujo Técnico I	4
4° ESO	1	Expresión Artística	3
Jefatura de Estudios			11
<b>TOTAL</b>			<b>18 horas</b>

**Dña. Pilar Sánchez Díaz**

<b>CURSO</b>	<b>GRUPOS</b>	<b>ASIGNATURA</b>	<b>HORAS</b>
--------------	---------------	-------------------	--------------

2º Bachillerato	1	Movimientos Artísticos	4
2º Bachillerato	1	Técnica de Expresión Gráfico Plásticas	4
3º ESO	3	EPVYA	6
1º ESO	1	EPVYA	3
3º ESO	1	Tutoría	1
<b>TOTAL</b>			<b>18 horas</b>

**D. Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez**

<b>CURSO</b>	<b>GRUPOS</b>	<b>ASIGNATURA</b>	<b>HORAS</b>
1º ESO	1	EPVYA	3
3º ESO	1	EPVYA	2
2º Bachillerato	1	Diseño	4
<b>TOTAL</b>			<b>9 horas</b>

**- CALENDARIOS DE REUNIONES:**

Periódicamente, según la hora asignada, el profesorado del Departamento de Artes Plásticas se reunirá en las instalaciones del centro, Aula 20 o 35, para realizar el seguimiento de la programación, analizar la evolución de los diferentes grupos a los que imparten docencia, analizar y debatir las cuestiones que se planteen en la Comisión de Coordinación Pedagógica, proyectos del centro, actividades extraescolares y complementarias y todos aquellos aspectos de interés para la buena marcha del curso.

De todas estas reuniones, que se convocarán en la segunda hora lectiva de la jornada de los viernes a 2ª hora, en horario de 9:05 a 10:00 horas, tal y como se recoge en el horario de cada uno de los docentes que integran el Departamento, se levantará acta.

El calendario de reuniones durante este curso es el siguiente:

Septiembre: Días 12, 19 y 26  
 Octubre: Días 3, 10, 17, 24 y 31  
 Noviembre: Días 7, 14 y 21  
 Diciembre: Días 5, 12 y 19  
 Enero: Días 9, 16, 23 y 30  
 Febrero: Días 6, 13, 20 y 27  
 Marzo: Días 6, 13, 20 y 27  
 Abril: Días 10, 17 y 24  
 Mayo: Días 8, 15, 22 y 29  
 Junio: Días 5, 12, 19 y 26

## c. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

1º y 3º ESO. EPVYA- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la **adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo.** Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

**La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática;** así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

**La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos,** contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, **favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.**

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia específica 1 está conectada con el descriptor 1 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al promover la conservación del patrimonio cultural, y con el descriptor 1 de la competencia ciudadana por el análisis de obra artística de distintas épocas y culturas para entender la relación entre el arte y la sociedad que lo genera.

La competencia específica 2 se relaciona con el descriptor 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales al referirse al análisis de las intencionalidades de las manifestaciones artísticas. Asimismo, se puede conectar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral, como de forma escrita y multimodal.

La competencia específica 3 contribuye a la consecución de la competencia en comunicación lingüística al estar relacionada con el descriptor 3 que se promueve el contrastar la información, evaluando su fiabilidad, evitando los riesgos de manipulación y desinformación. Y para analizar el mensaje se utilizan métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático, tal como se indica en el descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Además, implica realizar búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad y fiabilidad, por lo que esta competencia específica se relaciona con el descriptor 1 de la competencia

digital. Y, finalmente, se relaciona con el descriptor 4 de la competencia ciudadana por analizar problemas éticos de la actualidad.

La competencia específica 4 se relaciona con el descriptor 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales que se refiere a la correcta utilización de técnicas artísticas valorando las oportunidades de desarrollo personal que generan, y con el descriptor 3 de la competencia emprendedora, puesto que en los procesos de creación se desarrollan ideas valiosas que aportan oportunidades para aprender.

La competencia específica 5 está vinculada con la competencia en conciencia y expresión culturales a través del descriptor 3, que se refiere a la capacidad de expresar sentimientos y emociones por medio de producciones artísticas y del descriptor 2 por aprender del estudio de obra artística estudiando sus técnicas y sus intencionalidades.

La competencia específica 6 se puede relacionar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, al transformar formas geométricas en signos gráficos que cobran significados en determinadas situaciones, y está conectada con el descriptor 3 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, puesto que transformar formas geométricas supone diseñar modelos que den solución a problemas gráficos de forma creativa.

La competencia específica 7 está conectada con la competencia digital y su descriptor 2 por utilizar el entorno digital para construir conocimiento y contenidos, en este caso obra artística, y también con el descriptor 5, que habla de resolver retos por medio de aplicaciones informáticas.

Finalmente, la competencia específica 8 tiene vinculaciones importantes con la competencia emprendedora y sus descriptores 1 y 3, al referirse el primero a afrontar retos valorando el impacto que pueda causar en el entorno y el segundo descriptor a la elaboración de proyectos artísticos de forma razonada y planificada, valorando la experiencia como una oportunidad para aprender. Asimismo, con el descriptor 4 de conciencia y expresión culturales, por referirse a la utilización de diversas técnicas y recursos para llevar a cabo proyectos artísticos, valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que estos suponen.

#### 4º ESO. EXPRESIÓN ARTÍSTICA:

**En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador.** Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia **favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación.** Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión

culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la **observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.**

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

**El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos.** Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la **iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje** a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto **contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, el asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización;** en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente **diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos.** Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro. Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CCL1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CCL1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

La expresión artística implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos haciendo que todos ellos se impliquen e interactúen en un mismo pensamiento creador. En consecuencia, la materia de Expresión Artística contribuirá a la formación del alumnado en todos y cada uno de estos diferentes ámbitos y favorecerá que el alumnado profundice en sus conocimientos y madure sus reflexiones y sus proyectos personales. En esta materia se pretende incitar a que el alumnado produzca obra artística no ofensiva para los demás y que respete los trabajos de sus compañeros.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

Con la finalidad de crear producciones artísticas, individuales o grupales, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y tomando en cuenta al público destinatario de las mismas, se hace necesario un desarrollo de las **competencias en comunicación lingüística** que fomente el intercambio de opiniones y el enriquecimiento mutuo, utilizando un lenguaje adecuado, expresando opiniones con respeto y fomentando en todo momento una actitud crítica, así como valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la comunicación artística, visual y audiovisual permite hacer uso de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación desarrollando su competencia plurilingüe. Asimismo, la universalidad del arte en toda su expresión y por tanto la búsqueda, conocimiento y disfrute de manifestaciones culturales en otros lugares y en otras lenguas lo acercarán a una realidad lingüística vital y multicultural con la que construir su competencia plurilingüe. Los procesos involucrados con la creación artística están relacionados con el pensamiento abstracto, con la lógica y la superación de problemas.

La educación artística contribuye a la adquisición de la **competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería** mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. El binomio matemáticas y arte puede parecer extraño para aquellos que están más acostumbrados a pensar en ambas de manera independiente pero, de hecho, hay muchos conectores que llenan el espacio en blanco que pudiera existir entre ellas. Los patrones matemáticos pueden dar lugar a patrones artísticos, al mismo tiempo que patrones que se encuentran en la naturaleza y que sirven de inspiración a creaciones artísticas que se basan en reglas matemáticas. El identificar dichas expresiones, conocer su origen, crear a partir de ellas aportará una nueva dimensión a la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería de nuestro alumnado. El conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, así como la búsqueda de nuevas posibilidades creativas y la realización de proyectos artísticos, incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías mediante el uso de herramientas digitales y plataformas virtuales, hace de la materia de Expresión Artística un coadyuvante ideal para el fomento de la competencia digital del alumnado.

A la **competencia personal, social y de aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. Asimismo, la realización de producciones artísticas con creatividad, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, a la vez que desarrollando su capacidad de comunicación,

reflexión crítica y autoconfianza, contribuye de manera directa a la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

En relación con la **competencia ciudadana**, analizar y producir mensajes visuales individuales o colectivos, con creatividad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, desarrollando su capacidad de comunicación y análisis crítico, permite al alumnado reflexionar sobre las repercusiones éticas y morales de la transmisión de esos mensajes, valorando y debatiendo sobre la utilidad o no de esos mensajes para la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente. Además, en el momento en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Todos estos procesos contribuyen a desarrollar la competencia ciudadana.

En relación con la **competencia emprendedora**, cabe destacar que en todo proceso de producción artística se analizan necesidades y oportunidades, así como se afrontan retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad y valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios para finalizar con éxito el proyecto artístico. Este proceso de creación de ideas, soluciones valiosas y toma de decisiones se desarrolla de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación, gestión y reflexión sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. Todo este proceso fomenta en el alumnado la **competencia emprendedora**. Por último, al reconocer la importancia de los aspectos fundamentales que las diferentes manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, comprendiendo y disfrutando de las manifestaciones artísticas de su entorno y de lugares más lejanos y entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia de los grupos sociales en los que está integrado, permitirá al alumnado expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, y también desarrollar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa, convirtiéndose en una herramienta para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas y favoreciendo el desarrollo por todo ello de la competencia en conciencia y expresiones culturales.

## 1º BACHILLERATO. CULTURA AUDIOVISUAL:

Las competencias específicas de esta materia se relacionan con las competencias clave, tal y como se expone a continuación:

La competencia plurilingüe se mejora utilizando el lenguaje audiovisual como medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos reconociendo los contextos diferentes en los que se producen y valorando la libertad de expresión como base fundamental en su creación, lo que hace al alumnado competente para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

La comunicación pública de esas producciones audiovisuales por parte del alumnado, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado final, le permitirá participar en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales

para mejorar en la competencia en comunicación lingüística, además de considerar tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender e impulsar su competencia emprendedora.

La toma de conciencia por parte del alumnado de cómo el lenguaje audiovisual es una herramienta de conocimiento y de resolución de problemas, que, a su vez, favorecerá la reinversión de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos, le permitirá actuar como ciudadano responsable, participando en la vida social y cívica, lo que potenciará el desarrollo de la competencia ciudadana.

De igual forma, la comprensión de los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones audiovisuales, a través de la reflexión consciente en torno a la importancia de su legado histórico, permitirá contrastar y promover los aspectos singulares y el valor social del patrimonio cultural y artístico de cualquier época, favoreciendo el desarrollo de la competencia en conciencia y expresión culturales.

El diseño de productos audiovisuales actuales, identificando e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, contribuirá a que sea competente en el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales, propiciando la consecución de la competencia digital. Hacerlo de manera eficaz y ordenada, individual o colectivamente, teniendo en cuenta todos sus aspectos (interpretación, planificación, grabación, edición, etc.) ayudará al desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

Finalmente, la realización de una producción, en este caso audiovisual, debe ir acompañada de una memoria económica de costes y presupuesto de ejecución, lo que obviamente se hace mediante el apoyo matemático para dar solución a esa necesidad, evaluándose, además, conforme a criterios de sostenibilidad, lo que contribuirá a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

## 1º BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO I:

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia específica 1 está conectada con los descriptores 1 y 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al promover el análisis de obra gráfica de distinta época y cultura para entender las relaciones de la obra gráfica con la sociedad. Dicho análisis aporta una formación al alumnado que incrementa su capacidad de apreciar y disfrutar de la comprensión de obra gráfica y hace valorar la importancia de poder crear en libertad. También se relaciona con el descriptor 2 de la competencia en comunicación lingüística, que trata de la capacidad de comprender, interpretar y valorar mensajes multimodales para construir conocimiento.

La competencia específica 2 se relaciona con los descriptores 3 y 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al referirse a la utilización del dibujo como forma de expresar ideas propias que reflejen la personalidad con creatividad y espíritu crítico, con autoaceptación y empatía, entendiendo la importancia de expresar en libertad y con compromiso de defender los derechos humanos. Asimismo se puede conectar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral como de forma escrita y multimodal. Igualmente se relaciona con el descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, puesto que el pensamiento abstracto, necesario para transformar la realidad percibida en una expresión personal, requiere de la resolución de problemas por medio de métodos propios del razonamiento matemático. También se establece relación con los descriptores 3 y 4 de la competencia ciudadana, puesto que el dibujo sirve para expresar las reflexiones resultantes de analizar desde un punto de vista ético, las formas de actuar de los seres humanos.

La competencia específica 3 contribuye a la consecución de la competencia personal, social y de aprender a aprender y a su descriptor 1 por proponer la respuesta a nuevos desafíos con optimismo y eficacia, desarrollando en este caso la capacidad de retener mentalmente visiones previas, recurso muy útil para poder dibujar sin tener que prestar atención permanentemente a una referencia visual. Finalmente, la competencia específica 4 tiene vinculaciones importantes con el descriptor 2 de la competencia emprendedora, al referirse a la elaboración de proyectos gráficos de forma creativa, con actitud positiva y espíritu crítico, entendiendo las necesidades técnicas y estratégicas para lograr los fines planteados así como valorando los posibles logros personales y sociales y las repercusiones positivas en la formación académica.

## 1º BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO I:

En lo que respecta al tercer tipo de conexiones, las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, y dado que todas las materias de Bachillerato contribuyen al desarrollo de estas, se señalan a continuación las conexiones más relevantes y significativas entre las competencias específicas de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y el Diseño y las competencias clave de la etapa de Bachillerato.

En la materia Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y Diseño la competencia específica 1 (analizar, representar y reinterpretar la geometría con una actitud de valoración y disfrute, sabiendo explicar su origen y función) está ayudando a construir un abanico de varias competencias clave: ciudadana, en conciencia y expresión culturales así como la personal, social y de aprender a aprender. Todas estas conexiones se fundamentan en el hecho de que el dibujo técnico es un elemento significativo de la cultura desde cuya perspectiva se puede afrontar el análisis de obras de todos los tiempos.

Del mismo modo es notorio cómo las competencias específicas 1 (analizar, la geometría presente en diversos entornos sabiendo explicar su origen y función en distintos contextos) junto con la competencia específica 2 (desarrollar diseños, transmitir de ideas, y expresar sentimientos y emociones) serán las que más significativamente contribuyan a un enriquecimiento de las competencias clave en comunicación lingüística y plurilingüe, las cuales posibilitan el desarrollo de la expresión oral y escrita, el intercambio de información y la construcción de conocimiento. En ocasiones, las necesidades comunicativas en contextos diversos requerirán el uso de diferentes lenguas y con ello la valoración de la diversidad lingüística .

Por otro lado, las competencias específicas 2 (resolución de problemas gráfico-matemáticos, construcciones y transformaciones geométricas) y 5 (uso de programas CAD para representaciones virtuales de objetos), se conectan estrechamente con las siguientes competencias clave: digital y competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, dado que la consecución de las competencias específicas vendrá siempre apoyada por estas competencias clave y contribuirá también a su desarrollo y consolidación.

Por último, cabe señalar la aportación de las competencias específicas 3 y 4, cuando el alumnado afronta proyectos, individuales o en grupo, en los cuales el respeto a la normativa y las estrategias propias del trabajo colaborativo serán los que permitirán documentar gráficamente los proyectos. Se encuentra aquí, de nuevo, una conexión con las competencias clave: ciudadana, emprendedora, personal, social y de aprender a aprender.

## 1º BACHILLERATO. VOLUMEN:

En lo que respecta a las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, aunque se podrían establecer múltiples vinculaciones, se resaltan las más significativas. Para empezar, varias competencias específicas están vinculadas con la competencia en conciencia y expresión culturales, de modo que la competencia específica 1 está relacionada con el descriptor 1, que trata del estudio de manifestaciones culturales para defender la libertad de expresión y la diversidad cultural; las competencias específicas 2, 3 y 4 están relacionadas con el descriptor 2,

que versa sobre el estudio técnico de la obra para definir intencionalidades de manifestaciones artísticas; la competencia específica 6 se relaciona con el descriptor 4, al vincular percepción y creación con expresión y crecimiento personal, mostrando empatía, y la competencia específica 7 con el descriptor 5, al referirse ambos a la realización de obra innovando, estimulando con ello la formación de su personalidad. Finalmente, la competencia específica 9 se relaciona con el descriptor 6 al tratar los dos sobre la planificación de proyectos artísticos, valorando tanto el proceso como el resultado como generadores de oportunidades personales y sociales. Igualmente, esta competencia específica se relaciona con el descriptor 6 de la competencia personal, social y de aprender a aprender, puesto que en todo proyecto, si es grupal, hay que desarrollar una personalidad autónoma que gestione correctamente su participación social para dirigir su vida.

Por otro lado, se pueden hacer las siguientes conexiones entre la competencia en comunicación lingüística y las competencias específicas. La competencia específica 6 se corresponde con el descriptor 2, por referirse a la capacidad de comprender mensajes multimodales. Del mismo modo, la competencia específica 7 se relaciona con el descriptor 5 al poner la capacidad comunicativa del volumen al servicio de la convivencia democrática. A su vez, la competencia específica 8 tiene vinculación con el descriptor 1, puesto que se refiere a la capacidad de expresarse de forma multimodal con corrección y adecuación a diferentes contextos sociales.

Además, la competencia específica 5 se relaciona con la competencia emprendedora y su descriptor 3 al referirse esta competencia específica al hecho de experimentar para encontrar soluciones creativas y expresivas aplicando conocimientos técnicos.

Y finalmente, las competencias específicas 2 y 8 se relacionan con la competencia ciudadana. La competencia específica 2 con el descriptor 1, por analizar hechos relativos a la dimensión social, histórica, cívica y moral y contribuir al desarrollo de la madurez social y personal adquiriendo una conciencia ciudadana y responsable. Asimismo, la competencia específica 8 con el descriptor 4, al analizar ambos la producción humana y su huella ecológica.

## 1 y 2º BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO I y II:

El dibujo técnico nos ayuda igualmente a desarrollar la competencia ciudadana, la competencia emprendedora, así como la competencia personal, social y de aprender a aprender, las cuales se refuerzan desde la competencia específica 1, porque el dibujo técnico es un elemento significativo de la cultura debido a su contribución al desarrollo de proyectos y al análisis de elementos geométricos de obras diversas, así como por sus cualidades de expresión artística.

Igualmente cabe señalar su aportación a las competencias específicas 3 y 4 cuando el alumnado se enfrenta a proyectos individuales o en grupo en los cuales los sistemas de representación, el respeto a la normativa y las estrategias propias del trabajo colaborativo serán los que permitirá documentar gráficamente los proyectos técnicos.

La adquisición de las competencias en comunicación lingüística y competencia plurilingüe supone el desarrollo de la expresión oral y escrita que permitirá al alumnado el intercambio de información y la construcción de conocimiento en su entorno de aprendizaje. Y sin duda se encontrará a veces con necesidades comunicativas en contextos diversos que requieran el uso de diferentes lenguas y con ello la valoración de la diversidad lingüística. A este respecto serán las competencias específicas 1 (análisis, estudio y conocimiento de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente) y 4 (análisis, expresión y comunicación con vinculación al conocimiento de unas normas y simbología) las que más significativamente contribuyan a un enriquecimiento en las competencias de comunicación.

Competencias con otras materias		C.E	Competencia clave
	Utilizar las posibilidades de las herramientas digitales aplicando	1.	C. ciudadana

<b>Tecnología e ingeniería</b>	conocimientos interdisciplinarios, para resolver tareas, realizar presentaciones y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas para resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los ámbitos de la ingeniería.		C. emprendedora C. personal, social C. aprender a aprender C. en comunicación lingüística
<b>Lengua Castellana y Literatura</b>	Comprensión de textos escritos al integrar la información con el fin de construir conocimiento y la producción de textos escritos y multimodales coherentes, con los que construir conocimiento y dar respuesta eficaz a comunicaciones concretas.		
<b>Matemáticas</b>	Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento, interrelacionando conceptos, representando procesos matemáticos y seleccionando diferentes tecnologías para visualizar ideas y razonamientos matemáticos.	<b>2.</b>	C. matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería  C. digital  C. en comunicación lingüística
<b>Lengua Castellana y Literatura</b>	Comprensión de textos escritos al integrar la información con el fin de construir conocimiento y la producción de textos escritos y multimodales coherentes, con los que construir conocimiento y dar respuesta eficaz a comunicaciones concretas.		C. en comunicación lingüística
<b>Lengua Castellana y Literatura</b>	Comprensión de textos escritos al integrar la información con el fin de construir conocimiento y la producción de textos escritos y multimodales coherentes, con los que construir conocimiento y dar respuesta eficaz a comunicaciones concretas.	<b>3.</b>	C. en comunicación lingüística C. ciudadana C. emprendedora C. personal y social C. aprender a aprender
<b>Geología y Ciencias Ambientales</b>	Interpretación y transmisión con precisión información y datos de mapas (topográficos, hidrográficos, geológicos, de vegetación, etc.), así como la identificación de elementos geológicos a partir de información en diferentes formatos (fotografías, cortes, mapas geológicos, etc.)	<b>4.</b>	C. ciudadana  C. emprendedora  C. personal, social  C. aprender a aprender
<b>Lengua Castellana y Literatura</b>	Comprensión de textos escritos al integrar la información con el fin de construir conocimiento y la producción de textos escritos y multimodales coherentes, con los que construir conocimiento y dar respuesta eficaz a comunicaciones concretas.		
<b>Lengua Castellana y Literatura</b>	Comprensión de textos escritos al integrar la información con el fin de construir conocimiento y la producción de textos escritos y multimodales coherentes, con los que construir conocimiento y dar respuesta eficaz a comunicaciones concretas.	<b>5.</b>	C. matemática y C. en ciencia, tecnología e ingeniería C. digital C. aprender a aprender

## 2º BACHILLERATO. DISEÑO:

Se señalan a continuación las conexiones más relevantes y significativas entre las competencias específicas de Diseño y las competencias clave de la etapa de Bachillerato.

La CE1 consiste, muy resumidamente, en identificar los fundamentos del diseño, sus campos operativos, las diversas herramientas y los métodos de trabajo. Esto se hará a partir del estudio crítico de productos relevantes o característicos de la historia del diseño, en el amplio espectro de sus disciplinas. A fin de que el alumno pueda extraer de lo particular una sintaxis del diseño que podría considerarse como universal, sin embargo, consciente de la existencia de variantes culturales, geográficas, económicas y sociales que afectan a la comunicación, forma y función de cualquier diseño. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.

La CE2 consiste en reflexionar sobre el vínculo entre problemas y soluciones, en el contexto del diseño. El alumno debe hacerse consciente de la variabilidad de tales problemas y necesidades en las distintas sociedades y culturas. A ello viene ligada la toma de conciencia del impacto medioambiental que históricamente ha venido asociado a todos los ámbitos de la producción, y debe conocer y asumir la existencia actual de alternativas para la mejora y sostenibilidad ecológica. Y del mismo modo, las reflexiones se deben orientar también a la identificación de las brechas de género, las construcciones deformantes sobre el cánón, etc., que afecten a nuestra disciplina. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.

La CE3 consiste en el análisis de configuraciones formales, compositivas y estructurales modales del diseño para enriquecer sus propias producciones. Esta competencia requiere el empleo los diferentes elementos constitutivos del diseño, entre los que destacan la forma y el color, la composición (orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción) o los aspectos materiales y sus múltiples combinaciones y articulaciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.

La CE4 consiste en planificar proyectos de diseño individuales y colectivos. Es una competencia relativa a todos los aspectos procesuales del diseño. El plan o proceso se debe adecuar a las fases del trabajo, las herramientas, objetivos y el análisis crítico de las soluciones propias y ajenas. Además, se debe promover el enfoque creativo e innovador tanto en el proceso y búsqueda de soluciones como en la resolución. La materia contempla el trabajo colaborativo como una forma de enriquecimiento personal y una proto-experiencia profesional. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

La CE5 consiste en desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual. El desarrollo de tales propuestas, podrá complementarse con la argumentación, exposición y puesta en común de las soluciones de diseño adoptadas, lo que dará como resultado una reflexión empática y autocrítica sobre el trabajo realizado. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

La CE6 consiste en la producción de diseños reales, adecuados a necesidades o problemas concretos, valorando con especial énfasis la inclusividad y sostenibilidad de los mismos, pero, también, valorando la corrección y coherencia técnicas, formales y materiales. Este proceso requiere tanto de una actitud crítica como autocrítica, algo que, además, contribuye a la construcción y el enriquecimiento de la identidad personal y de las aptitudes académicas o profesionales del alumnado. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

## 2º BACHILLERATO. MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS:

Se señalan a continuación las conexiones más relevantes y significativas entre las competencias específicas de Movimientos culturales y artísticos y las competencias clave de la etapa de Bachillerato.

La CE1 consiste en analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias hasta la actualidad. Requiere reflexionar (mediante producciones orales, escritas y multimodales) sobre las distintas capas funcionales y simbólicas de tales producciones: a) por un lado, reflexionar sobre el entramado de reciprocidades que se dan entre el arte y una cultura y contexto particulares. Entre los ejemplos analizados, no se deben olvidar aquellos adecuados para abordar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural. b) Por otro lado, sobre los aspectos subjetivos que cada artista incorpora a su obra, pero también sobre el papel que ocupa dentro de una cultura, o un estrato cultural específico; c) asimismo, sobre los usos y funciones de las producciones artísticas, sus variedades expresivas, estéticas, comunicativas, etc. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.

La CE2 consiste en explicar el valor social del patrimonio, el compromiso del arte con su época y la importancia de la libertad de expresión, a fin de valorar y respetar la diversidad cultural. Ante las obras de arte, el alumno debe investigar el contexto, las condiciones y el proceso de creación, mediante sus propias producciones orales, escritas y multimodales, con herramientas analógicas y digitales. Debe valorar las múltiples opciones que existen a la hora de materializar una idea, las estructuras culturales que determinan al creador, así como sus ámbitos de conocimiento y libertad. En este sentido, no puede faltar una reflexión que incorpore la perspectiva de género y la perspectiva intercultural e interétnica en la elaboración compartida del canon artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

La CE3 consiste en explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético.

El alumno deberá expresar abierta, respetuosa y articuladamente las ideas y sentimientos que les despierte la obra de arte, por medios oral, escrito y multimodales. De esa manera el alumno habrá de descubrir cómo surgen las ideas o las necesidades de expresión cultural y artística, ligadas a unos condicionantes culturales o históricos, y cómo evolucionan en el tiempo. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.

La CE4 consiste en analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos de su producción, el valor de la innovación y el papel que en dicha evaluación juega la tecnología. Se trata de analizar, prácticamente in situ, en tiempo real, la evolución de la cultura y el arte, sondeando los caminos que los artistas vivos tantean y abren como posibilidades futuras, aprovechando todos los recursos de su cultura, abriendo camino a nuevas disciplinas y ámbitos de producción simbólica, y teniendo en cuenta las nuevas necesidades sociales. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

La CE5 consiste en explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos. Pero más allá de un proceso de análisis formal y funcional, se solicita del alumnado la búsqueda de nuevos vínculos emocionales. Mediante la exploración activa de diferentes manifestaciones culturales y artísticas puede redescubrir aquellas que ya están integradas en su imaginario, o identificar otras nuevas que despierten interés y emoción, desde su experiencia propia, reconociendo en ello un vínculo directo e íntimo entre el arte, la cultura y la vida. Se trata de favorecer que el alumno se implique no solo como espectador, sino como participante activo, promoviendo así su compromiso personal y social. Esta competencia

específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.

## 2º BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO II:

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.

Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos, generando tanto una identidad y un proceso reflexivo propios como una pluralidad cultural y artística. En este sentido, el dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época, así como en distintos ámbitos disciplinares, ayuda al alumnado a comprenderlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, considerando la relevancia de la promoción y conservación del patrimonio.

El hecho de comparar y apreciar la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos, de forma razonada y compartida y mediante producciones orales, escritas o multimodales debe promover en los alumnos y alumnas la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades que les permitan valorar la diversidad de significados a los que da lugar, introduciendo el concepto de libertad de expresión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, las técnicas y los recursos que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades que se plantean a lo largo de dicho proceso contribuye a su valoración.

Además, el análisis crítico y reflexivo de la expresividad gráfica y la función significativa presentes en toda producción plástica ayuda al alumnado a utilizar correctamente la terminología específica. Entre los ejemplos considerados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como de su representación en el arte.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una

postura abierta y respetuosa ante las dificultades encontradas, favoreciendo de este modo la adquisición de una conciencia visual y, en paralelo, el desarrollo de un criterio estético informado ante cualquier manifestación cultural o artística, aumentando así las posibilidades de disfrute en la recepción artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.

La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma y, por otro, propicia la expresión inmediata y directa de una visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico.

Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir las representaciones de la imaginación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística. Descubrir y explorar diferentes formas de expresión gráfica, incluidas las que sitúan el cuerpo humano en su centro, favorece la autoexpresión y desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y

época favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.) y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, el alumnado se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que las nuevas creaciones artísticas nunca rompen totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de la práctica artística como medio para expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a lo largo de la historia, y apoyarse en ello para enriquecer sus propias producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilitan al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos.

El dibujo es, al mismo tiempo, método de conocimiento y método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a convertirse en huellas expresivas y comunicativas con las que se exteriorizan el mundo interior y la propia visión de la realidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen. En este terreno, también es importante que conozca el impacto ambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su producción como a la gestión de los desechos que produce; todo ello con el fin de adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos planteamientos de forma coherente con la intención original, pero sin cerrarse a posibles modificaciones que las enriquezcan durante el proceso creativo, el alumnado debe seleccionar y aplicar las técnicas más adecuadas, buscando además un uso creativo, responsable,

seguro y sostenible de las mismas para conseguir resultados personales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

La observación consciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encuadre y el encaje se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado.

Además, en el proceso de dibujar intervienen la imaginación, recuerdos e imágenes mentales, y es por esto que, en las producciones gráficas, se transmiten tanto la visión e interpretación exterior del mundo como la interior, propiciándose una expresión personal y diferenciada del resto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir.

Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

2º BACHILLERATO. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS:

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

1. Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.

Entendidas como elementos complejos que pueden ser abordados desde diferentes enfoques, las producciones artísticas constituyen un reflejo del contexto social, cultural e histórico en el que se han generado. Uno de los aspectos que ayudan a definir ese contexto es el análisis tanto de los materiales como de las técnicas y procedimientos utilizados, poniéndolos en relación con sus cualidades expresivas y comunicativas, para lo que también se deben considerar sus aspectos formales (composición; forma, color y textura; luz; etc.). Este análisis permite comparar y relacionar obras en contextos diferentes, lo que proporcionará al alumnado un bagaje de recursos para aplicar tanto en futuras valoraciones críticas, como en sus propias producciones artísticas. Por otra parte, este análisis de diferentes producciones artísticas ayudará a fomentar una valoración positiva de la diversidad cultural y artística del patrimonio. Entre los ejemplos analizados, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales cuya presencia en el canon artístico occidental ha sido tradicionalmente muy limitada.

Para el análisis de las manifestaciones gráfico-plásticas pueden emplearse diversas metodologías, entre las que se cuentan la investigación documentada mediante fuentes analógicas o digitales, así como novedosas herramientas tecnológicas de análisis científico. Aunque ambos son valiosos ejemplos de acercamiento, resultan complementarios del imprescindible análisis visual de la obra, cuya sencillez técnica, inmediatez y versatilidad permiten considerarlo como el primer método de acercamiento, en sus dos aspectos fundamentales: de aproximación al disfrute estético –activando así otros procesos cognitivos importantes, como la atención y la memoria– y de desarrollo del sentido crítico. La aplicación de estas metodologías de recepción puede transferirse a otros ámbitos de conocimiento, mejorando la formación integral del alumnado.

Por otra parte, la mayoría de las producciones artísticas plásticas, en tanto que objetos físicos, son elementos sobre los que conviene hacer una reflexión medioambiental, tanto por la repercusión de los materiales, técnicas y herramientas empleados en su realización, como la que se deriva de los procesos de producción, que también pueden generar residuos perjudiciales para el planeta. Así pues, es especialmente importante conocer las técnicas de elaboración de los materiales empleados en el trabajo gráfico-plástico. El alumnado debe tener en cuenta todas estas consideraciones para poder valorar, en el momento de la recepción de una obra concreta, su impacto sobre el medioambiente. Por último, la sostenibilidad en la producción artística debe complementarse con la apuesta consciente por la conservación y el cuidado del patrimonio artístico, estableciendo un diálogo respetuoso entre ambas vertientes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.

2. Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a unos objetivos determinados.

El lenguaje gráfico-plástico ha acompañado al ser humano desde sus inicios, por lo que resulta extremadamente rico y variado. De ahí que el estudio de las técnicas de expresión gráfico-plástica requiera de saberes asociados a muy diversos campos de conocimiento, incluyendo la práctica y la

destreza en la aplicación de los distintos procedimientos. Las técnicas gráfico-plásticas ofrecen recursos muy potentes para expresar, de manera personal y libre, ideas, sentimientos y opiniones sobre cualquier temática o fundamentadas en vivencias personales o compartidas. De esta forma, el alumnado incorpora la faceta personal a sus composiciones, intensificando así su implicación. En todo caso, deberá seleccionar los recursos más adecuados en función de la intencionalidad buscada, sin perder de vista la necesaria reflexión sobre la sostenibilidad del producto final.

Además, las producciones gráfico-plásticas permiten un alto grado de experimentación y creatividad, combinando de manera muy diversa materiales, utensilios, técnicas y procedimientos. Todo ello proporciona al alumnado una mayor libertad para plasmar las ideas y sentimientos personales. La adquisición de las destrezas necesarias y la progresiva soltura técnica en la ejecución de las producciones irá posibilitando que alumnos y alumnas ejerciten la improvisación. En definitiva, la resolución de estas producciones gráfico-plásticas constituye un impulso en el crecimiento personal del alumnado y genera un clima de autoconfianza, al tiempo que agudiza el sentido crítico, aumenta la autoestima y potencia la creatividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística.

Los niveles de complejidad de las producciones gráfico-plásticas son muy variados, y están condicionados por circunstancias tanto propias como ajenas a ellas. Para lograr desarrollarlas con éxito, el alumnado debe valorar, junto al grado de complejidad, las posibilidades de los recursos disponibles para el proyecto, así como su adecuación al mismo. Tras este diagnóstico de la situación, debe planificar ordenadamente las diferentes fases de realización, seleccionando con criterio y creatividad los recursos que mejor se adapten a la propuesta. De esta forma, el proceso de análisis de la situación de partida y la planificación de la obra se convierten en componentes con tanto o más valor que el producto final para el alumnado, que ha de ser capaz de gestionar correctamente este complejo entramado de relaciones para afrontar con éxito un proyecto gráfico-plástico.

Cuando los proyectos son colectivos, es importante planificar igualmente la participación de los distintos miembros del grupo, valorando sus debilidades y fortalezas, con el fin de integrar las experiencias compartidas y favorecer unas dinámicas de trabajo eficaces, respetuosas, empáticas y enriquecedoras.

Finalmente, resulta fundamental que, una vez concluida la planificación de la obra gráfico plástica, esta sea sometida a un proceso de evaluación, individual o colectivo, que incluya otro análisis que permita al alumnado explicar el modo en que los materiales, técnicas, procesos de realización y lenguajes seleccionados han condicionado el producto final.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.

4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados.

Tanto en los proyectos colectivos como en los individuales, cada alumno o alumna debe enfrentarse a la resolución de problemas aplicando de manera consciente las destrezas y técnicas adquiridas. Un aspecto fundamental consiste en determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. En todo caso, en la selección de

materiales y en la aplicación de los procedimientos para crear las diferentes obras gráfico-plásticas, es imprescindible aplicar una perspectiva de sostenibilidad; de ahí que se proponga también la utilización de materiales reciclados y no contaminantes y el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente.

Cuando los proyectos son individuales, propician el desarrollo de la autonomía y la autoestima, posibilitando al mismo tiempo el enriquecimiento de futuras producciones colaborativas. Cuando son colaborativos, además, cada alumno o alumna recibe, aporta y comparte con el resto de miembros del grupo, desarrollando así estrategias de empatía y de resolución de problemas y conflictos. En cualquiera de los dos casos, el objetivo es crear unas dinámicas de trabajo empáticas y enriquecedoras, mediante las que el alumnado aprenda a respetar tanto el trabajo propio como el ajeno, lo que constituirá además un aporte valioso para la construcción de la identidad personal y el enriquecimiento del espíritu crítico. Por otro lado, los proyectos gráfico-plásticos, tanto individuales como colectivos, pueden vincularse con la experimentación, la expresión personal y la autonomía en la resolución de problemas. De este diálogo entre lo individual y lo colectivo depende en gran parte la eficacia y adecuación de la respuesta a cualquier propuesta.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

5. Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica.

Todo proyecto artístico colectivo necesita de la implicación activa de sus integrantes para aplicar con éxito los aprendizajes que intervienen en el proceso de planificación y creación y plasmarlos en una producción final satisfactoria, que responda a un objetivo concreto previamente planteado.

Se trata de un proceso comunicativo de discusión, cuestionamiento e intercambio de ideas que favorece la inclusión y pone en valor las oportunidades de desarrollo personal y social del alumnado, para lo que este debe comprender las repercusiones que el proyecto puede tener en esos y otros campos.

Por ello, una vez elaborado el proyecto gráfico-plástico, es imprescindible proceder a evaluar tanto las producciones propias como las ajenas, atendiendo, en primer lugar, a la adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos empleados en función de la intencionalidad inicial y el tipo de producto que se deseaba obtener. Para ello, el alumnado debe utilizar el vocabulario específico y la terminología profesional adecuada, además de mostrar una actitud empática y constructiva, expresando y aceptando los errores y puntos débiles como posibilidades para aprender y mejorar.

Otro aspecto que debe evaluarse es, sin duda, la calidad en la ejecución y el grado de adecuación de la planificación de la actividad con respecto a la realidad de la producción, así como las posibles interacciones medioambientales. Es también el momento de evaluar el respeto hacia la propiedad intelectual del producto final, así como de establecer paralelismos entre los trabajos realizados y otros similares pertenecientes a ámbitos distintos del escolar, reflexionando sobre las posibilidades profesionales derivadas del conocimiento y aplicación solvente de las diferentes técnicas gráfico-plásticas, lo que supondrá un incentivo en el grado de implicación del alumnado en la materia, al asociar así el trabajo de aula con su proyección futura en el mundo laboral.

Por todo ello, se produce un movimiento que incidirá tanto en la mejora de los trabajos sucesivos, como en el desarrollo de la capacidad crítica argumentada, que podrá aplicarse a otros muchos campos de su vida personal y académica y que es clave para el desarrollo de una personalidad autónoma.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2,

CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.

## **2. OBJETIVOS.**

1º y 3º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Y 4 ESOº EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo.

Integrar todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados.

Dar continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundizar en ellos.

Contribuir a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones.

Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito.

### **1º y 2º BACHILLERATO:**

CULTURA AUDIOVISUAL

Comprender la importancia social de la cultura audiovisual en la sociedad contemporánea.

Analizar el concepto de imagen, su evolución y significado a lo largo de la historia.

Conocer las características de la imagen fija y sus posibles géneros.

Conocer las características de la imagen secuenciada y en movimiento, así como sus posibles géneros.

Analizar la capacidad expresiva de los medios audiovisuales y conocer sus recursos.

Conocer las particularidades de las narrativas audiovisuales e interactivas.

Elaborar contenidos multimedia.

Desarrollar habilidades en el manejo de herramientas informáticas y tecnologías de la información y la comunicación.

Proporcionar los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para elaborar producciones audiovisuales.

Desarrollar los valores y el enriquecimiento de la identidad personal.

Incidir en un procedimiento de trabajo que comunique tanto el procesamiento crítico de la información audiovisual como la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes para llevar a cabo proyectos propios.

Conocer el patrimonio audiovisual global y familiarizarse con numerosas referencias.

Establecer vínculos con otras disciplinas artísticas.

Aprender a comunicarse con este medio haciendo suya la idea del error o del fracaso como aprendizaje y estimulando el deseo de expresar una visión del mundo propia a través de producciones audiovisuales.

Permitir tomar conciencia de lo audiovisual como medio de conocimiento y de resolución de problemas, facilitando además una aproximación crítica a su naturaleza como el principal transmisor de ideas y contenidos en el mundo contemporáneo.

Contribuir de forma decisiva a la educación de la mirada.

## DIBUJO TÉCNICO I y II

Al finalizar Bachillerato el alumnado sabrá:

- Analizar la relación entre las **matemáticas y el dibujo** geométrico identificando formas geométricas y valorar su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería.

- **Solucionar gráficamente** cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, trazar gráficamente construcciones poligonales, resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución. Además, mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo, apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

- **Representar** elementos básicos en sistema diédrico, perspectiva axonométrica, sistema de planos acotados y perspectiva cónica, determinar su relación de pertenencia, posición y distancia a la vez que apreciar la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

- **Documentar gráficamente** objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO, utilizar con criterio distintas escalas y formatos, y apreciar la importancia de usar un lenguaje técnico sujeto a normas.

- Crear figuras planas y tridimensionales mediante **programas de dibujo vectorial** además de recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

## DIBUJO ARTÍSTICO I y II

Conocer y comprender el lenguaje tridimensional, asimilando los procedimientos artísticos básicos aplicados a la creación de obras de arte y objetos de carácter volumétrico.

Conseguir un dominio esencial y una adecuada agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo las técnicas y los materiales más comunes, con el fin de descubrir sus posibilidades expresivas y técnicas.

Emplear de modo eficaz los mecanismos de percepción en relación con las manifestaciones tridimensionales, ya sean éstas expresión del medio natural o producto de la actividad humana, artística o industrial.

Armonizar las experiencias cognoscitivas y sensoriales que conforman la capacidad para emitir valoraciones constructivas y la capacidad de autocrítica a fin de desarrollar el sentido estético.

Aplicar la visión analítica y sintética al enfrentarse al estudio de objetos y obras de arte de carácter tridimensional y aprender a ver y sentir, profundizando en las estructuras del objeto y en su lógica interna y, mediante un proceso de síntesis y abstracción, llegar a la representación del mismo. Mantener una postura activa de exploración del entorno, buscando todas aquellas manifestaciones susceptibles de ser tratadas o entendidas como mensajes de carácter tridimensional dentro del sistema icónico del medio cultural, natural, industrial y tecnológico.

Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual en la que se desenvuelve.

Analizar e interpretar la información visual para su ulterior traducción plástica, como medio de comunicación a lo largo de su vida.

Desarrollar mediante el dibujo, una mirada que se convierta en observación precisa y contemplación que abstraiga y sintetice la realidad a través de la expresión gráfica.

Comprender su lenguaje y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color.

Propiciar que el dibujo sea el origen de múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que es un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas.

Constituir el dibujo como un lenguaje específico y complejo que presente múltiples posibilidades prácticas, organizativas y expresivas.

## DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO I

Poner en valor el relevante papel que cumple el dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas, así como su incidencia en la transformación del entorno construido. Desarrollar la creatividad y enriquecer las posibilidades de expresión del alumnado.

Consolidar hábitos de disciplina y responsabilidad en el trabajo individual y en grupo.

Integrar conocimientos científicos.

Estimular el razonamiento lógico para la resolución de problemas prácticos.

Desarrollar destrezas tecnológicas, competencias digitales y fortalecer capacidades e inteligencias inter e intrapersonales.

Abordar, de forma transversal, desafíos del siglo XXI, especialmente y de manera muy directa el consumo responsable, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Manejar las herramientas y programas de diseño y dibujo en 2D y 3D, y contribuir a que el alumnado integre este lenguaje, dotando así, de competencias digitales indispensables para su futuro profesional.

Fomenta la participación activa del alumnado en igualdad, adoptando un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de cualquier estereotipo que suponga una discriminación.

Proporcionar al alumnado las destrezas necesarias para representar y crear objetos y espacios, comunicar ideas y sentimientos y desarrollar proyectos.

## VOLUMEN

Entender y valorar la necesidad que desde los orígenes de la civilización, han tenido los seres humanos de crear objetos tridimensionales, tanto para responder a necesidades funcionales, como movidos por intenciones lúdicas, religiosas o artísticas.

Identificar en cualquier producción humana su intención estética, que unas veces se produce de una manera intuitiva y emocional y, otras, como resultado de un proceso racional más o menos sofisticado.

Concebir el volumen como el estudio del espacio tridimensional en el ámbito de la expresión artística, atendiendo a las cualidades físicas, espaciales, estructurales y volumétricas de los objetos.

Asumir el estudio y análisis de las formas y manifestaciones tridimensionales como actividad que completa y desarrolla la formación plástica y artística, ejercitando los mecanismos de percepción de las formas volumétricas y ayudando al desarrollo de una visión analítica y sintética de los objetos artísticos tridimensionales que nos rodean, así como de sus aplicaciones más significativas en el campo científico, industrial, artesanal y artístico.

Comprender en qué medida la forma, el tamaño, el color o el acabado final de los objetos artísticos tridimensionales vienen condicionados tanto por los materiales empleados, como por la función y el entorno cultural en los que se producen.

Conocer y valorar la existencia de otros factores condicionantes, como son la intencionalidad expresiva y los efectos que se quieren producir en la recepción, así como los aspectos relacionados con la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente.

Valorar desde la práctica artística el respeto y el aprecio de la riqueza inherente a la diversidad cultural y artística, la necesidad de proteger la propiedad intelectual propia y ajena, sin olvidar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, para poner en valor el trabajo realizado por mujeres o por personas pertenecientes a culturas que no pertenecen al ámbito occidental dominante.

Desarrollar la percepción sensorial, intelectual y crítica de las formas, vinculándolas a la creación de objetos tridimensionales.

Conocer la dimensión de la materia que conecta el mundo de las ideas con el de las formas a partir del conocimiento del lenguaje plástico y del uso de materiales, procedimientos y técnicas de configuración tridimensional, así como de otros elementos de configuración formal y espacial, del análisis de la representación espacial y de la aplicación de la metodología general del proyecto de creación de objetos tridimensionales.

Adquirir la capacidad de percepción espacial, táctil y cinestésica, además de un dominio técnico y unas habilidades creativas capaces de movilizar el pensamiento divergente, es decir, la capacidad humana para proponer múltiples respuestas ante un mismo estímulo.

Favorecer el desarrollo de la percepción intelectual y sensorial de la forma; la creación de objetos tridimensionales; y el análisis de la luz para la comprensión de la configuración y percepción de los objetos volumétricos.

Adquirir una visión general, tanto de las técnicas escultóricas más innovadoras como de las más tradicionales, para que identifique las propiedades y particularidades expresivas de los distintos materiales –barro, madera, piedra, mármol o metales, entre otros– y seleccione con criterio el más adecuado en función de la intencionalidad y función de cada objeto.

Aprender las técnicas y procedimientos más significativos del ámbito de la escultura.

Reflexionar sobre los útiles y herramientas más adecuados para cada producción artística, así como sobre el contexto cultural en el que se trabaja.

Incentivar y favorecer la expresividad y el desarrollo del deleite estético y sensorial, para favorecer el crecimiento personal, social, académico y profesional.

Aprender a realizar un uso adecuado y responsable de los materiales, atendiendo a su impacto medioambiental y a la prevención y tratamiento de los posibles residuos que se generen, desarrollando así una actitud crítica, sostenible, inclusiva e innovadora ante la experiencia artística.

## TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS

Ajustar la práctica docente a las peculiaridades del grupo y a cada alumno y alumna.

Comparar la planificación curricular con el desarrollo de la misma.

Detectar las dificultades y los problemas en la práctica docente.

Favorecer la reflexión individual y colectiva.

Mejorar las redes de comunicación y coordinación interna.

La regularidad y calidad de la relación con los padres o tutores legales.

- **Desarrollar habilidades técnicas:** Dominar diversas técnicas de expresión gráfico-plásticas, como el dibujo, la pintura, la escultura, el grabado, etc.
- **Fomentar la creatividad:** Estimular la capacidad de generar ideas originales y expresarlas a través del arte visual.
- **Explorar el lenguaje visual:** Comprender los elementos y principios fundamentales del arte visual, como la línea, la forma, el color, la textura, la composición, entre otros.
- **Promover el análisis crítico:** Desarrollar la capacidad de analizar obras de arte, tanto propias como ajenas, para comprender su significado, contexto y técnicas empleadas.
- **Cultivar la sensibilidad estética:** Fomentar la apreciación y comprensión del arte visual en sus diversas formas y estilos, así como la capacidad de comunicar ideas y emociones a través del arte.
- **Explorar la historia del arte:** Familiarizarse con diferentes movimientos artísticos, estilos y artistas, comprendiendo su influencia en el arte contemporáneo.
- **Desarrollar habilidades de observación:** Aprender a observar el mundo que nos rodea con atención y precisión, para representarlo de manera fiel o interpretativa a través del arte.
- **Promover el trabajo colaborativo:** Fomentar la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes, a través de proyectos grupales o discusiones en clase.
- **Experimentar con materiales y técnicas:** Explorar una variedad de materiales artísticos y técnicas de expresión para ampliar el repertorio creativo de los estudiantes.
- **Desarrollar la autoexpresión:** Permitir a los estudiantes explorar y expresar sus propias ideas, emociones y experiencias a través del arte visual, desarrollando así su identidad artística.

## DISEÑO

Identificar la evolución del concepto de diseño a lo largo de la historia.

Valorar la aportación del diseño a la mejora de nuestra calidad de vida, generando productos, aplicaciones y servicios que modifican e intervienen en el entorno según unas necesidades concretas.

Concebir el diseño como una actividad fundamental en nuestro mundo, para dinamizar la industria y la economía, y, a su vez, como motor generador de consumo.

Reflexionar sobre cómo optimizar los recursos disponibles y llevar a cabo un diseño sostenible que posibilite el equilibrio entre la calidad de vida y la modificación del entorno sin deteriorar el medioambiente y sin comprometer los recursos naturales.

Concebir el diseño desde la sostenibilidad como un discurso centrado en la igualdad de oportunidades, en el respeto a la diversidad y, en consecuencia, en la adecuación a un diseño cada vez más inclusivo.

Desarrollar ideas, representarlas y dar solución a problemas concretos, favoreciendo el uso de metodologías proyectuales propias de esta disciplina.

Valorar y asumir la importancia del diseño como motor de transformación de la democratización de los medios y herramientas digitales, ya que estas han supuesto una revolución tanto en el tiempo que se invierte en un proyecto, como en las metodologías de trabajo, las técnicas de creación, la presentación y la difusión de proyectos.

Proporcionar al alumnado los fundamentos y destrezas necesarios para iniciarse en el diseño.

Sentar las bases para afrontar estudios superiores relacionados con esta disciplina.

Introducir a los principales campos del diseño, así como a distintas metodologías de análisis, estudio y creación, que son aplicables también a otros ámbitos de conocimiento.

## MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos.

Defender de forma activa y comprometida el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época, argumentando sobre la importancia de la libertad de expresión.

Identificar la diversidad como parte integrante de su propia identidad cultural, al ser consciente de las múltiples y diferentes fuentes de las manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier tipo y época, pero en especial de las contemporáneas.

Impulsar de forma coherente la promoción y conservación del patrimonio, participando activamente en las iniciativas más cercanas a su entorno social y a su propia identidad.

Desarrollar estrategias que permitan expresar una opinión razonada sobre la importancia de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad.

Investigar sobre los diferentes lenguajes y valores artísticos, buscando su propio itinerario personal y desarrollando estrategias que le permitan utilizar diferentes medios, soportes y técnicas de recepción.

Interpretar la evolución de la cultura y el arte en la historia reciente, reconociendo la implicación social y personal de los artistas y apreciando los nuevos medios y técnicos como motores creativos.

Valorar la influencia de los nuevos lenguajes, medios y técnicas en el terreno de la cultura y el arte. Aportar argumentos, críticos y razonados, sobre su propia identidad cultural y patrimonial, respetando la libertad artística y la curiosidad por aprender nuevas formas de inspiración.

Investigar sobre las diferentes manifestaciones culturales y artísticas presentes en sus diferentes contextos y entornos de aprendizaje. También desarrollar estrategias que le permitan demostrar actitudes de interés, curiosidad y respeto hacia sus propias posibilidades expresivas y comunicativas.

### 3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

**(Las Situaciones de Aprendizaje de cada asignatura y curso están en el ANEXO 1)**

1º y 3º ESO. EPVYA

Los criterios de evaluación de consecución de las competencias específicas son:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	<p>Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.</p> <p>Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.</p>
CE2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.	<p>Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.</p> <p>Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.</p> <p>Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</p>

<p>CE3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.</p>	<p>Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.</p> <p>Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medio ambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.</p>
<p>CE4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.</p>	<p>Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.</p> <p>Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.</p> <p>Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.</p> <p>Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p>
<p>CE5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.</p>	<p>Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.</p> <p>Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.</p> <p>Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.</p> <p>Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el</p>

	conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.
CE6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.	<p>Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.</p> <p>Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.</p> <p>Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.</p> <p>Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.</p>
CE7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.	<p>Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).</p> <p>Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.</p>
CE8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.	<p>Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>

## SABERES BÁSICOS

### BLOQUE A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL

<b>Contenidos</b>	<b>1º y 3º ESO</b>
A.1. Historia del arte	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.
	A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.
A.2. Historia de la arquitectura.	A.2.1. Patrimonio arquitectónico.
	A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

**BLOQUE B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

<b>Contenidos</b>	<b>1º y 3º ESO</b>
B.1. Percepción y comunicación visual.	B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.
	B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.
	B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

**BLOQUE C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

<b>Contenidos</b>	<b>1º y 3º ESO</b>
C.1. Técnicas artísticas.	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.
	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
	C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.
C.3. Geometría.	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.
	C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.
	C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.
	C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.

<b>BLOQUE D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º y 3º ESO</b>
D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.
	D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
	D.1.3. Desinformación y manipulación.
D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.
	D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.
	D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador
	D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.
D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.
	D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.
	D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.
	D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
	D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
	D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de planos y distintos estilos de dibujo.
	D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.
	D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución
	D.3.9. Nuevos formatos digitales.
	D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.
	D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción
	D.3.1.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

#### 4º ESO. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Los criterios de evaluación de consecución de las competencias específicas son:

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
CE1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	<p>Criterio 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>Criterio 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p> <p>Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas,</p>

	sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas
CE2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	Criterio 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. Criterio 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.
CE3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	Criterio 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines. Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.
CE4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	Criterio 4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa. Criterio 4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados. Criterio 4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.

## SABERES BÁSICOS

<b>BLOQUE A. TÉCNICAS GRÁFICO- PLÁSTICAS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>4º ESO</b>

A.1. Técnicas gráfico - plásticas.	<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>A.1.4. Técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>A.1.5. Grafiti y pintura mural.</p>
A.2. Escultura.	<p>A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.</p> <p>A.2.2. Ensamblaje artístico.</p>
A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.	<p>A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.</p>

<b>BLOQUE B. DISEÑO Y PUBLICIDAD</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>4º ESO</b>
B.1. Proceso creativo.	<p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.2. Guión o proyecto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p>
B.2. Lenguaje visual.	<p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual. B.2.4. Teoría del color.</p> <p>B.2.5. Composición.</p>
B.3. Diseño.	<p>B.3.1. Diseño gráfico.</p> <p>B.3.2. Diseño de producto.</p> <p>B.3.3. Diseño de moda.</p>

	<p>B.3.4. Diseño de interiores.</p> <p>B.3.5. Escenografía.</p> <p>B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.</p>
B.4. Publicidad.	<p>B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.</p> <p>B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.</p>

### **BLOQUE C. FOTOGRAFÍA, LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

<b>Contenidos</b>	<b>4º ESO</b>
C.1. Fotografía.	<p>C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.</p> <p>C.1.3. Fotografía digital.</p> <p>C.1.4. Fotografía expresiva.</p> <p>C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional. C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.</p>
C.2. Imagen secuenciada, guión cinematográfico y animación.	<p>C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.</p> <p>C.2.2. Proyectos de videoart.</p>

#### 1º BACH. CULTURA AUDIOVISUAL

Los criterios de evaluación de consecución de las competencias específicas son:

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
CE1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades	Criterio 1.1. Apreciar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual como formas del conocimiento, valorando los cambios formales y

<p>plásticas, formales y semánticas y reflexionando consciente y críticamente sobre la importancia de su legado histórico, desarrollando el criterio estético, valorando el patrimonio y la importancia de su conservación, así como ampliando las posibilidades de disfrute y el enriquecimiento del imaginario propio.</p>	<p>funcionales que se han producido a lo largo de la historia del medio.  Criterio 1.2. Explorar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, descubriendo las reglas y códigos por las que se rigen y valorando sus cambios a lo largo de la historia.  Criterio 1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio de forma activa, comprometida y respetuosa.</p>
<p>CE2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia y una banda de sonido como recurso creativo, evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos y valorando su entorno para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.</p>	<p>Criterio 2.1. Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.  Criterio 2.2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.  Criterio 2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo.</p>
<p>CE3. Seleccionar e incorporar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje audiovisual a su propia producción, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), realizando creaciones audiovisuales de forma colectiva y desenvolviéndose adecuadamente en circunstancias diversas.</p>	<p>Criterio 3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, considerando las diferentes habilidades requeridas, repartiendo las tareas con criterio de forma razonada y respetuosa.  Criterio 3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y afrontando positiva y resolutivamente los posibles imprevistos.  Criterio 3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver cualquier incidencia propia de las producciones audiovisuales, teniéndolas en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.  Criterio 3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, en un entorno digital, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.</p>

<p>CE4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.</p>	<p>Criterio 4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir, con una mirada inclusiva.</p> <p>Criterio 4.2. Difundir el resultado final de una producción audiovisual seleccionando los canales más adecuados, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autoría.</p> <p>Criterio 4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.</p>
---	---

## SABERES BÁSICOS

<b>BLOQUE A. HITOS Y CONTEMPORANEIDAD DE LA FOTOGRAFÍA Y EL AUDIOVISUAL. FORMATOS AUDIOVISUALES. APRECIACIÓN ESTÉTICA Y ANÁLISIS FORMAL</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
A.1. Historia de la fotografía y el cine.	<p>A.1.1. Orígenes de la fotografía y el cinematógrafo: pioneros y pioneras en los avances tecnológicos y evolución de ambos medios.</p> <p>A.1.2. Corrientes históricas en fotografía y cine y máximos representantes.</p> <p>A.1.3. La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.</p>
A.2. Formatos audiovisuales.	<p>A.2.1. Formatos audiovisuales (corto, medio y largometraje de ficción; corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo filmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales...). Análisis de sus aspectos formales.</p> <p>A.2.2. El audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet.</p>

<b>BLOQUE B. ELEMENTOS FORMALES Y CAPACIDAD EXPRESIVA DE LA IMAGEN FOTOGRAFICA Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
B.1. Técnicas y principios de la composición fotográfica en cine y series.	<p>B.1.1. Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>B.1.2. Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo.</p> <p>B.1.3. Composición para imagen fija y para imagen en movimiento.</p> <p>B.1.4. Conceptos básicos sobre iluminación.</p> <p>B.1.5. Simbología y psicología del color. Uso por grandes fotógrafos y cineastas.</p>
B.2. El retoque digital.	B.2.1. El retoque digital.

	B.2.2. Análisis de posibilidades.
--	-----------------------------------

<b>BLOQUE C. EXPRESIÓN Y NARRATIVA AUDIOVISUAL</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
C.1. Guión cinematográfico.	C.1.1. El guión literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.
	C.1.2. El guión técnico.
	C.1.3. El guión gráfico o storyboard.
C.2. Puesta en escena.	C.2.1. Localizaciones y decorados.
	C.2.2. Caracterización.
	C.2.3. Interpretación.
C.3. Banda sonora.	C.3.1. La banda de sonido: perspectiva sonora.
	C.3.2. Posibilidades expresivas.
C.4. Postproducción.	C.4.1. El montaje. Evolución, gramática y sintaxis.
	C.4.2. La postproducción.

<b>BLOQUE D. LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
D.1. Equipos y fases de trabajo.	D.1.1. Equipos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara, arte.
	D.1.2. Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.
	D.1.3. La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
	D.1.4. Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.
D.2. Medios técnicos de realización.	D.2.1. Cámara y accesorios.
	D.2.2. Microfonía.
	D.2.3. Equipo de iluminación.
D.3. Grabación de sonido.	D.3.1. Sonido sincrónico.
	D.3.2. Sonido recreado.
D.4. Software de edición.	D.4.1. Edición de video.
	D.4.2. Edición de audio.
D.5. Difusión de contenidos audiovisuales.	D.5.1. Redes sociales.
	D.5.2. Salas comerciales.
	D.5.2. Espacios de exhibición alternativos.
	D.5.3. Festivales cinematográficos.
	D.5.4. Plataformas en línea.
	D.5.5. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
D.5.6. Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.	

#### 1º BACH. DIBUJO ARTÍSTICO I

Los criterios de evaluación de consecución de las competencias específicas son:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
--------------------------	-------------------------

<p>CE1. Desarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético.</p>	<p>Criterio 1.1. Reconocer el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</p> <p>Criterio 1.2. Considerar la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando criterios personales acerca de su importancia como legado universal, así como disfrutando de la apreciación del arte y del dibujo como parte inherente del mismo.</p> <p>Criterio 1.3. Comparar el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares, realizando un análisis compartido y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos.</p> <p>Criterio 1.4. Explorar los lenguajes y elementos plásticos de diferentes propuestas artísticas, incluyendo las contemporáneas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando correctamente la terminología adecuada, así como valorando los retos creativos y estéticos que suponen toda producción cultural y artística.</p> <p>Criterio 1.5. Conocer los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones y empleándolos con intenciones comunicativas o expresivas.</p>
<p>CE2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.</p>	<p>Criterio 2.1. Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad o abstractas.</p> <p>Criterio 2.2. Explorar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, que combine el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.</p> <p>Criterio 2.3. Utilizar la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrentamiento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación y defendiendo tanto la libertad</p>

	creadora como la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.
CE3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.	<p>Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente.</p> <p>Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</p>
CE4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y evaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.	<p>Criterio 4.1. Participar activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, asumiendo diferentes funciones de forma colaborativa.</p> <p>Criterio 4.2. Reflexionar, de forma respetuosa, sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación de un proyecto gráfico compartido, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.</p> <p>Criterio 4.3. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, así como expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.</p> <p>Criterio 4.4. Realizar un proyecto gráfico, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y de sus recursos.</p>

## SABERES BÁSICOS

<b>BLOQUE A. CONCEPTO E HISTORIA DEL DIBUJO</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
A.1. Funciones del dibujo.	A.1.1.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
	A.1.1.2. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: diseño, arquitectura, ciencia y literatura.
A.2. Historia del dibujo.	A.2.1.1 Desde la Antigüedad hasta la Edad Media.
	A.2.1.2. El dibujo en el mundo islámico, India y Extremo Oriente.

## **BLOQUE B. LA EXPRESIÓN GRÁFICA Y SUS RECURSOS ELEMENTALES**

<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica.	B.1.1.1. Terminología y materiales del dibujo.
	B.1.1.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
	B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
	B.1.1.4. La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.
	B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen.
B.2. Técnicas.	B.2.1.1. El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
	B.2.1.2. Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
	B.2.1.3. Utilización de programas de pintura y dibujo digital.
	B.2.1.4. Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.
B.3. Proyectos gráficos colaborativos.	B.3.1.1. La distribución de tareas.
	B.3.1.2. Planificación de las fases de trabajo.
	B.3.1.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
	B.3.1.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.

### **BLOQUE C. PERCEPCIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO**

<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
C.1. Percepción visual.	C.1.1.1. Fundamentos de la percepción visual.
	C.1.1.2. Principios de la psicología de la Gestalt.

	C.1.1.3. Ilusiones ópticas.
	C.1.1.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.
	C.1.1.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.
C.2. La sintaxis visual.	C.2.1.1. La composición como método. El equilibrio compositivo.
	C.2.1.2. Direcciones visuales. Aplicaciones.
	C.2.1.3. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.
C.3. Perspectiva lineal y aérea.	ESTA COMPETENCIA SE TRABAJARÁ EN 2º BACHILLERATO.
C.4. La luz.	C.4.1.1. La luz y el volumen.
	C.4.1.2. Tipos de luz y de iluminación.
	C.4.1.3. Valoración tonal y claroscuro.

<b>BLOQUE D. LA FIGURA HUMANA</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
D.1. Historia de la representación humana.	D.1.1.1. Representación simbolista del ser humano a lo largo de la historia.
	D.1.1.2. Representación realista del ser humano a lo largo de la historia.
D.2. La figura humana y el dibujo.	D.2.1.1. Nociones básicas de anatomía artística.
	D.2.1.2. Apunte del natural y escorzo.

# 1º BACH. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO I

Los criterios de evaluación de consecución de las competencias específicas son:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1. Analizar, representar y reinterpretar la geometría presente en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas y códigos con una actitud de valoración y disfrute, sabiendo explicar su origen y función en distintos contextos y medios.	<p>Criterio 1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.</p> <p>Criterio 1.2. Reconocer y valorar la importancia de las formas y transformaciones geométricas en los distintos entornos de aplicación apreciando sus posibilidades como herramienta generadora de nuevos diseños y sus variaciones.</p>
CE2. Desarrollar diseños gráficos, elaborar composiciones y transformaciones geométricas, valorando también el dibujo a mano alzada, e incorporar estos recursos en el desarrollo y transmisión de ideas, así como en la expresión de sentimientos y emociones.	<p>Criterio 2.1. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas, simetrías, giros y traslaciones aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.</p> <p>Criterio 2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.</p>
CE3. Representar el espacio y objetos tridimensionales, comprendiendo y apreciando su presencia en creaciones artísticas variadas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño.	<p>Criterio 3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.</p> <p>Criterio 3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.</p> <p>Criterio 3.3. Diseñar envases y objetos sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando tanto sobre el proceso realizado como sobre el resultado obtenido.</p> <p>Criterio 3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.</p>
CE4. Representar e interpretar objetos y espacios vistos o ideados, así como documentar proyectos de diseño aplicando las normas fundamentales UNE e ISO, asegurando su correcta interpretación por terceros.	<p>Criterio 4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos de manera inequívoca, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con solvencia y autonomía.</p> <p>Criterio 4.2. Realizar bocetos y croquis para representar una diversidad de objetos y espacios imaginarios, con creatividad.</p>
CE5. Seleccionar y utilizar programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño,	<p>Criterio 5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.</p>

aprovechando y valorando las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales.	Criterio 5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.
--	---

## SABERES BÁSICOS

<b>BLOQUE A. GEOMETRÍA, ARTE Y ENTORNO</b>	
<b>Contenidos</b>	
A.1. Geometría, naturaleza y arte.	A.1.1.1. La geometría en la naturaleza, en el entorno. A.1.1.2. La geometría en el arte.
A.2. Relaciones geométricas y escalas.	A.2.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. A.2.1.2. Relaciones geométricas en el arte y el diseño: igualdad y simetría. A.2.1.3. El número áureo en el arte.
A.3. Tangencias, enlaces, curvas técnicas y curvas cónicas.	A.3.1.1. Enlaces, curvas técnicas y tangencias básicas. A.3.1.2. Las curvas cónicas. Propiedades y trazado. A.3.1.3. Aplicación en el diseño.
A.4. Construcción de formas poligonales y modulares.	A.4.1.1. Construcciones poligonales y modulares. Aplicación en el diseño. A.4.1.2. La geometría en la composición.
A.5. Representación del espacio.	A.5.1.1. La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la perspectiva a lo largo de la historia del arte. A.5.1.2. Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.

<b>BLOQUE B. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADOS</b>	
<b>Contenidos</b>	
B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.1.1. Concepto y tipos de proyección. B.1.1.2. Descripción de elementos y finalidad de los distintos sistemas de representación.
B.2. Sistema diédrico.	B.2.1.1. Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. B.2.1.2. Vistas en sistema europeo.
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.1.1. Perspectiva isométrica. Representación de sólidos sencillos. B.3.1.2. Perspectiva caballera y militar. Representación de sólidos sencillos. B.3.1.3. Iniciación al diseño de packaging.
B.4. Sistema cónico.	B.4.1.1. Fundamentos y trazado de perspectiva cónica, frontal y oblicua. B.4.1.2. Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración.

<b>BLOQUE C. NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS</b>	
<b>Contenidos</b>	

C.1. Normalización y acotación.	C.1.1.1. Concepto de normalización. Necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
	C.1.1.2. Las normas fundamentales UNE e ISO.
	C.1.1.3. Representación de objetos mediante sus vistas diédricas.
C.2. Bocetos, croquis y planos.	C.2.1.1. Documentación gráfica de proyectos. Necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
	C.2.1.2. Elaboración de bocetos y croquis.

<b>BLOQUE D. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO</b>	
<b>Contenidos</b>	
D.1. Dibujo vectorial en 2D.	D.1.1.1. Iniciación a herramientas de dibujo vectorial en 2D y aplicaciones al diseño gráfico.
D.2. Modelado en 3D.	D.2.1.1. Iniciación a programas de modelado en 3D y aplicaciones a proyectos artísticos.

## 1º BACH. VOLUMEN

Los criterios de evaluación de consecución de las competencias específicas son:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1. Identificar y analizar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional, sus cánones de proporción y sus aspectos tanto formales como estructurales, apreciando y disfrutando de la diversidad cultural y artística, desarrollando un criterio y un gusto propios y provocando el interés por mejorar nuestra calidad de vida por medio de propuestas que planteen soluciones de diseño innovadoras.	<p>Criterio 1.1. Analizar los elementos formales y estructurales, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales, de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.</p> <p>Criterio 1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales, argumentando el valor de la diversidad de las manifestaciones artísticas y apreciando la importancia de proteger y conservar el patrimonio artístico y fomentando la libertad de expresión.</p> <p>Criterio 1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia y observando sus particularidades en los distintos contextos, medios y soportes.</p> <p>Criterio 1.4. Analizar los lenguajes y elementos tanto técnicos como plásticos de obras tridimensionales, aportando ideas para mejorar sus características y particularidades y disfrutando de la percepción de sus particularidades sensoriales.</p>
CE2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas y de las relaciones existentes entre las	Criterio 2.1. Analizar los elementos fundamentales de obras tridimensionales, diferenciando entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.

<p>características, tanto formales como conceptuales de la obra, y la cultura visual en la que se han creado, comprendiendo su lógica interna por medio del estudio de las cualidades sensoriales y estructurales del objeto, disfrutándolas y aprendiendo a emplearlas, a la vez que desarrollando con estos procesos la capacidad de empatizar y ampliar las cualidades personales.</p>	<p>Criterio 2.2. Investigar, con criterio propio, los referentes y contextos de obras artísticas tridimensionales, respetando las diferentes formas de pensamiento y explicando las posibles funciones comunicativas, argumentando la relación existente entre la forma y sus intenciones expresivas.</p> <p>Criterio 2.3. Elaborar y explicar obras volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre forma, estructura, contenido, imagen e iconicidad y función.</p> <p>Criterio 2.4. Reconocer la capacidad artística de otras personas, valorando la identidad cultural y apreciando el valor estético de las manifestaciones artísticas volumétricas, así como también la riqueza que aportan al patrimonio artístico y cultural.</p> <p>Criterio 2.5. Expresar sus valores personales, ideas y sentimientos, a través del proceso de creación de obras volumétricas que produzcan efectos multisensoriales, reconociendo sus fortalezas y superando sus debilidades.</p>
<p>CE3. Mostrar dominio, agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo las técnicas, las herramientas y los materiales más comunes y descubriendo sus posibilidades expresivas para ser utilizadas en la resolución de problemas de configuración espacial, en un entorno diverso y sostenible.</p>	<p>3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos estéticos, expresivos, formales y funcionales, incluidos los sostenibles.</p> <p>3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.</p>
<p>CE4. Elaborar proyectos de obra tridimensional, individuales o colectivos, adecuando los materiales y los procedimientos a la finalidad estética y funcional, aportando soluciones diversas y creativas, tomando decisiones y colaborando con iguales, aplicando criterios de sostenibilidad, accesibilidad y siempre respetando los derechos de propiedad intelectual.</p>	<p>Criterio 4.1. Planificar proyectos tridimensionales organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, utilizando con corrección las técnicas de dibujo y el estudio de obras bidimensionales, propias o ajenas, como instrumentos para idear obra volumétrica y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas, a la vez que valorando la cooperación como una fuente de riqueza personal y social y amplificadora de la creación artística y respetando siempre los derechos de propiedad intelectual.</p> <p>Criterio 4.2. Participar activamente en la producción de obras volumétricas, identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás, expresando con respeto sus valores personales e identitarios, aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, fomentando la diversidad cultural y artística y el compromiso con una sociedad más justa, y valorando con responsabilidad y</p>

	<p>compromiso la sostenibilidad y la accesibilidad del proyecto y el grado de toxicidad de los materiales.</p> <p>Criterio 4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, atendiendo a su repercusión personal, social y medioambiental.</p> <p>Criterio 4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, así como explicando las posibles diferencias entre ellos.</p>
--	---

## SABERES BÁSICOS

<b>BLOQUE A. TÉCNICAS Y MATERIALES DE CONFIGURACIÓN</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
A.1. Materiales.	A.1.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Terminología específica.
	A.1.2. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores.
	A.1.3. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas de los materiales.
A.2. Técnicas y procedimientos.	A.2.1. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla) y constructivas (estructuras e instalaciones).
	A.2.2. Procedimientos de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D.

<b>BLOQUE B. ELEMENTOS DE CONFIGURACIÓN FORMAL Y ESPACIAL</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
B.1. Elementos fundamentales de las formas tridimensionales.	B.1.1. Las formas tridimensionales y su lenguaje.
	B.1.2. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas visuales y táctiles, concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, y color.

	B.1.3. Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.
B.2. Forma, espacio y estructura.	B.2.1. Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relaciones entre forma, escala y proporción.
	B.2.2. Relación entre forma y estructura: la forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.
	B.2.3. Elemento de relación (dirección, posición, espacio y gravedad).
	B.2.4. El movimiento en el volumen y su representación en la escultura.
B.3. Instalaciones.	B.3.1. La instalación artística.
	B.3.2. Land-art.
	B.3.3. Arte objetual.
	B.3.4. Arte conceptual.
	B.3.5. Arte povera.
	B.3.6. Ready made.

### **BLOQUE C. ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL**

<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
C.1. Análisis y contexto histórico-artístico de la obra tridimensional.	C.1.1. Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características técnicas, formales, estéticas y comunicativas.
	C.1.2. Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.
	C.1.3. Arte objetual y conceptual. La instalación artística.

C.2. Creación de obra: formación, documentación y respeto a la diversidad.	C.2.1. Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.
	C.2.2. El respeto a la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.
	C.2.3. Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.
	C.2.4. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.

<b>BLOQUE D. EL VOLUMEN EN PROYECTOS TRIDIMENSIONALES</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
D.1. Fundamento de volumen.	D.1.1. Principios y fundamentos del diseño tridimensional: tipología de volúmenes adaptados al diseño de objetos elementales como medio de estudio y de análisis.
	D.1.2. Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
	D.1.3. Estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio
D.2. Proyectos de estructuras tridimensionales.	D.2.1. Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.
	D.2.2. Metodología proyectual aplicada al diseño de estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas
	D.2.3. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.
D.3. Trabajo en equipo, desarrollo personal y profesional.	D.3.1. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas, liderazgo compartido y resolución de conflictos en el trabajo en equipo.

	D.3.2. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.
	D.3.3. La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.
	D.3.4. Profesiones vinculadas con los conocimientos de la materia.

## 1º BACH. DIBUJO TÉCNICO I

### Competencias específicas

#### **1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.**

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura, ya que está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente contribuirá al proceso de apreciación, comprensión y capacitación para el diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Además de en el centro educativo, esta competencia se podrá adquirir también en entornos más o menos cercanos al alumno y la alumna por medio de visitas a lugares de interés y a empresas en cuyo campo de actuación el dibujo técnico tenga un papel relevante.

Asimismo, el alumnado podrá adquirir, ampliar y compartir conocimientos mediante actividades de documentación exhaustiva y búsqueda contrastada de información.

Para la consecución de los retos del siglo XXI, esta competencia plantea una aproximación a los conceptos de compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como a la valoración de la diversidad personal y cultural.

*Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado analizará la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico identificando formas geométricas y valorando su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería.*

#### **2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.**

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico y de ingeniería a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de diversa complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, la claridad y el trabajo bien hecho.

También permite otorgar un nuevo enfoque y afianzar conceptos matemáticos cuando aparecen integrados en los dibujos e, inversamente, propiciará el aprendizaje de conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática como, por ejemplo, lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad, distancias...

Desde la perspectiva de una enseñanza orientada a la formación de personas capaces de adaptarse a diversos campos laborales y formativos, cabe señalar la labor significativa del docente

para dotar al alumnado de estrategias de aprendizaje tanto autónomo como cooperativo. Se podrán proponer situaciones de aprendizaje coordinadas con otras materias como Matemáticas o Tecnología e Ingeniería Inteligencia Artificial. También serán procedentes situaciones en las que los alumnos y las alumnas expongan razonadamente los procesos desarrollados y los conceptos adquiridos. La utilización de herramientas digitales y aplicaciones CAD será altamente recomendable dada su enorme potencialidad para el desarrollo de la visión espacial y la creatividad en general.

El trabajo y esfuerzo empleados en adquirir esta competencia contribuirán también al logro de algunos de los retos del siglo XXI, en concreto en lo que se refiere a la aceptación y regulación de la incertidumbre, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y también al aprovechamiento crítico y responsable de la cultura digital.

*Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado solucionará gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, trazará gráficamente construcciones poligonales, resolverá gráficamente tangencias básicas y trazará curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución. Además, mostrará curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo, apreciando los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.*

### **3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.**

Los sistemas de representación ideados a partir de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar de manera inequívoca, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales. Esta competencia se vincula, por una parte, a la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, a la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos. Requiere también hacer uso de las capacidades de reflexionar sobre el proceso realizado, autoevaluar el resultado y plantear nuevas soluciones.

La adquisición de esta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos creativos y dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos laborales y sociales. Serán las diversas situaciones de aprendizaje las que permitan desarrollar la creatividad y autonomía de los alumnos y las alumnas. Las posibilidades que ofrece un aprendizaje fuera de la escuela dirigiendo la mirada hacia las empresas locales o la realización de trabajos de análisis y documentación exhaustiva son situaciones de aprendizaje que contextualizan y dan sentido a lo que se aprende en el aula.

La consecución de esta competencia requerirá por parte del alumnado poner en marcha un aprendizaje emocional y activo que le permita la construcción de los nuevos conocimientos de una manera experimental y creativa, aprovechando en ocasiones tanto el saber colectivo como el aprendizaje fuera del aula.

La construcción de esta competencia contribuye asimismo a la consecución de algunos de los retos del siglo XXI, como son la aceptación del principio de incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y hasta el respeto al medio ambiente y la valoración de la diversidad cultural.

*Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado representará elementos básicos en sistema diédrico, perspectiva axonométrica, sistema de planos acotados y perspectiva cónica, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia a la vez que apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.*

### **4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.**

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso de diseño y constructivo de cualquier proyecto técnico, ofreciendo desde una primera expresión de posibles soluciones, mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio

de planos de taller, de construcción y también planos de montaje sencillos.

Esta competencia específica se constituye en un instrumento eficaz de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciarse en la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta cuarta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos emprendedores, dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos. La propuesta de aprendizajes activos dentro y fuera del centro educativo por medio de situaciones variadas les permitirá desarrollar la creatividad y autonomía. Las situaciones de aprendizaje dotarán al alumnado de estrategias para aprender de forma individual y grupal y, en todo caso, asumiendo siempre la responsabilidad sobre sus propias decisiones.

También aquí se afrontan algunos de los retos del siglo XXI, ya que esta competencia dota al alumnado de preparación para encarar diversas vías académicas y campos profesionales a partir de la confianza en la adquisición de unos conocimientos que le permitirán ser emprendedores, competentes y capaces de adaptarse, aceptando el principio de incertidumbre, a un futuro laboral cambiante.

*Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado documentará gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO, utilizará con criterio distintas escalas y formatos, y apreciará la importancia de usar un lenguaje técnico sujeto a normas.*

## **5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.**

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina, contemplándose como una iniciación al uso y aprovechamiento de sus potencialidades de manera transversal a los saberes de la materia aplicados a representaciones en el plano y en el espacio.

Con esta competencia se contribuye a un aprendizaje que posibilite el desempeño profesional y personal del alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen multitud de posibilidades para el aprendizaje individual o en grupo. En la sociedad actual, las omnipresentes nuevas tecnologías y las aplicaciones CAD requieren plantear situaciones que permitan un aprendizaje natural y emocional. En este tipo de aprendizaje el docente planteará situaciones que doten al alumnado de estrategias para aprender y serán la experimentación y los intereses del alumno y la alumna los que posibiliten la adquisición de conocimientos y nuevas destrezas.

Desde la perspectiva de los retos del siglo XXI, aparece la necesidad de introducir las TIC en educación de forma que se aúnen contenidos, pedagogía y tecnología para lograr un aprovechamiento ético y responsable de la cultura digital y para, simultáneamente, aceptar y regular la incertidumbre al tiempo que se afianza la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

*Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado creará figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial además de recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.*

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

<b>COMPET. ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>
C.E. 1	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la	A.1.

5%	arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	
	1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.	
C.E. 2	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	A.2. A.3. A.4.
30% <sup>1</sup>	Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	A.5 A.6. A.7.
	Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.	
	Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).	
C.E. 3	Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.	
30%	Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	B.1. B.2. B.3.
	Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	B4. B.5.
	Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	
	Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.	
	Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	
C.E. 4	Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	C.1. C.2.
30%	Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.	
C.E. 5	Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.	D.1. D.2.
5%	Criterio 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	
100%		

## SABERES BÁSICOS

### BLOQUE A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS

<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH. DTI</b>
A.1. Historia de la geometría.	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico. A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.
A.2. Trazados en el plano.	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz). A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
A.3. Relaciones geométricas.	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales A.3.1.2. Equivalencia. A.3.1.3. Semejanza.
A.4. Construcción de formas poligonales.	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos. A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.
A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales. A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.
A.6. Transformaciones geométricas.	A.6.1.1. Simetría axial y radial. A.6.1.2. Homotecia-escalas
A.7. Curvas cónicas.	A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos. A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.

<b>BLOQUE B. GEOMETRÍA PROYECTIVA</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH. DTI</b>
B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.
B.2. Sistema diédrico.	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano. B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección. B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano. B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones. B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud. B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua. B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos. B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.
B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
B.5. Sistema conico.	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.

	B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.
--	--

<b>BLOQUE C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH.</b>
C.1. Escalas, normalización y acotación.	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
	C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.
	C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
	C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.
	C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.
C.2 Formatos y planos técnicos.	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.

<b>BLOQUE D. SISTEMAS CAD</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>1º BACH. DTI</b>
D.1. Sistemas Representaciones 2D.	CAD. D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D.
D.2. Sistemas Representaciones 3D.	CAD. D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

## 2º BACH. DIBUJO ARTÍSTICO II

Los criterios de evaluación de consecución de las competencias específicas son:

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
CE1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	<p>Criterio 1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.</p> <p>Criterio 1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>Criterio 1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.</p>
CE2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la	Criterio 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.

<p>conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</p>	<p>Criterio 2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</p>
<p>CE3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</p>	<p>Criterio 3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.</p> <p>Criterio 3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.</p>
<p>CE4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p>	<p>Criterio 4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.</p> <p>Criterio 4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivas de profundidad.</p> <p>Criterio 4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.</p>
<p>CE5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</p>	<p>Criterio 5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.</p> <p>Criterio 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</p>
<p>CE6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p>	<p>Criterio 6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir de un estudio de los mismos intencionado y selectivo.</p> <p>Criterio 6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p>
<p>CE7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes</p>	<p>Criterio 7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de</p>

<p>necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p>	<p>iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>Criterio 7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.</p> <p>Criterio 7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>
<p>CE8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.</p>	<p>Criterio 8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.</p> <p>Criterio 8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.</p>
<p>CE9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.</p>	<p>Criterio 9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>Criterio 9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>Criterio 9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>Criterio 9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.</p>

## SABERES BÁSICOS

### BLOQUE A. CONCEPTO E HISTORIA DEL DIBUJO

A.1.1. El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas.

A.1.2. De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.

A.1.3. La Bauhaus y el diseño.

A.1.4. El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.

### **BLOQUE B. LA EXPRESIÓN GRÁFICA Y SUS RECURSOS ELEMENTALES**

B.1.1. La retentiva y la memoria visual.

B.1.2. Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.

B.1.3. Textura visual y táctil.

B.1.4. Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.

### **BLOQUE C. DIBUJO Y ESPACIO**

C.1.1. La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.

C.1.2. La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico.

C.1.3. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.

C.1.4. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.

C.1.5. Geometría y naturaleza.

### **BLOQUE D. LA LUZ, EL CLAROSCURO Y EL COLOR**

D.1.1. El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.

D.1.2. Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.

D.1.3. Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.

D.1.4. Perspectiva atmosférica.

D.1.5. El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.

### **BLOQUE E. LA FIGURA HUMANA**

E.1.1. Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.

E.1.2. Nociones básicas de anatomía artística.

E.1.3. Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo.

E.1.4. El retrato. Facciones y expresiones.

E.1.5. El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

### **BLOQUE F. PROYECTOS GRÁFICOS COLABORATIVOS**

F.1.1. La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.

F.1.2. Fases de los proyectos gráficos.

F.1.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.

F.1.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

## 2º BACH. DIBUJO TÉCNICO II

### **Competencias específicas**

**1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.**

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura, ya que está presente

en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente contribuirá al proceso de apreciación, comprensión y capacitación para el diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Además de en el centro educativo, esta competencia se podrá adquirir también en entornos más o menos cercanos al alumno y la alumna por medio de visitas a lugares de interés y a empresas en cuyo campo de actuación el dibujo técnico tenga un papel relevante.

Asimismo, el alumnado podrá adquirir, ampliar y compartir conocimientos mediante actividades de documentación exhaustiva y búsqueda contrastada de información.

Para la consecución de los retos del siglo XXI, esta competencia plantea una aproximación a los conceptos de compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como a la valoración de la diversidad personal y cultural.

*Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado analizará la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.*

## **2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.**

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico y de ingeniería a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de diversa complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, la claridad y el trabajo bien hecho.

También permite otorgar un nuevo enfoque y afianzar conceptos matemáticos cuando aparecen integrados en los dibujos e, inversamente, propiciará el aprendizaje de conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática como, por ejemplo, lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad, distancias...

Desde la perspectiva de una enseñanza orientada a la formación de personas capaces de adaptarse a diversos campos laborales y formativos, cabe señalar la labor significativa del docente para dotar al alumnado de estrategias de aprendizaje tanto autónomo como cooperativo. Se podrán proponer situaciones de aprendizaje coordinadas con otras materias como Matemáticas o Tecnología e Ingeniería Inteligencia Artificial. También serán procedentes situaciones en las que los alumnos y las alumnas expongan razonadamente los procesos desarrollados y los conceptos adquiridos. La utilización de herramientas digitales y aplicaciones CAD será altamente recomendable dada su enorme potencialidad para el desarrollo de la visión espacial y la creatividad en general.

El trabajo y esfuerzo empleados en adquirir esta competencia contribuirán también al logro de algunos de los retos del siglo XXI, en concreto en lo que se refiere a la aceptación y regulación de la incertidumbre, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y también al aprovechamiento crítico y responsable de la cultura digital.

*Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado construirá figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. Así mismo, resolverá tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución y trazará curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, a la vez que mostrando interés por la precisión.*

## **3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.**

Los sistemas de representación ideados a partir de la geometría descriptiva son necesarios en

todos los procesos constructivos ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar de manera inequívoca, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales. Esta competencia se vincula, por una parte, a la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, a la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos. Requiere también hacer uso de las capacidades de reflexionar sobre el proceso realizado, autoevaluar el resultado y plantear nuevas soluciones.

La adquisición de esta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos creativos y dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos laborales y sociales. Serán las diversas situaciones de aprendizaje las que permitan desarrollar la creatividad y autonomía de los alumnos y las alumnas. Las posibilidades que ofrece un aprendizaje fuera de la escuela dirigiendo la mirada hacia las empresas locales o la realización de trabajos de análisis y documentación exhaustiva son situaciones de aprendizaje que contextualizan y dan sentido a lo que se aprende en el aula.

La consecución de esta competencia requerirá por parte del alumnado poner en marcha un aprendizaje emocional y activo que le permita la construcción de los nuevos conocimientos de una manera experimental y creativa, aprovechando en ocasiones tanto el saber colectivo como el aprendizaje fuera del aula.

La construcción de esta competencia contribuye asimismo a la consecución de algunos de los retos del siglo XXI, como son la aceptación del principio de incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y hasta el respeto al medio ambiente y la valoración de la diversidad cultural.

*Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado dibujará, en sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución; resolverá problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, y podrá realizar cortes y desarrollos. Además, recreará la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica.*

#### **4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.**

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso de diseño y constructivo de cualquier proyecto técnico, ofreciendo desde una primera expresión de posibles soluciones, mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos de taller, de construcción y también planos de montaje sencillos.

Esta competencia específica se constituye en un instrumento eficaz de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciarse en la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta cuarta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos emprendedores, dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos. La propuesta de aprendizajes activos dentro y fuera del centro educativo por medio de situaciones variadas les permitirá desarrollar la creatividad y autonomía. Las situaciones de aprendizaje dotarán al alumnado de estrategias para aprender de forma individual y grupal y, en todo caso, asumiendo siempre la responsabilidad sobre sus propias decisiones.

También aquí se afrontan algunos de los retos del siglo XXI, ya que esta competencia dota al alumnado de preparación para encarar diversas vías académicas y campos profesionales a partir de la confianza en la adquisición de unos conocimientos que le permitirán ser emprendedores, competentes y capaces de adaptarse, aceptando el principio de incertidumbre, a un futuro laboral cambiante.

*Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado elaborará la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos mediante el empleo de croquis y planos acotados conforme a norma.*

#### **5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales**

### de indagación y experimentación.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina, contemplándose como una iniciación al uso y aprovechamiento de sus potencialidades de manera transversal a los saberes de la materia aplicados a representaciones en el plano y en el espacio.

Con esta competencia se contribuye a un aprendizaje que posibilite el desempeño profesional y personal del alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen multitud de posibilidades para el aprendizaje individual o en grupo. En la sociedad actual, las omnipresentes nuevas tecnologías y las aplicaciones CAD requieren plantear situaciones que permitan un aprendizaje natural y emocional. En este tipo de aprendizaje el docente planteará situaciones que doten al alumnado de estrategias para aprender y serán la experimentación y los intereses del alumno y la alumna los que posibiliten la adquisición de conocimientos y nuevas destrezas.

Desde la perspectiva de los retos del siglo XXI, aparece la necesidad de introducir las TIC en educación de forma que se aúnen contenidos, pedagogía y tecnología para lograr un aprovechamiento ético y responsable de la cultura digital y para, simultáneamente, aceptar y regular la incertidumbre al tiempo que se afianza la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

*Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado integrará el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando y apreciando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.*

Los criterios de evaluación de consecución de las competencias específicas son:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	Criterio 1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.
CE2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	Criterio 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.
CE3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	Criterio 3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. Criterio 3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del

	<p>sistema diédrico.</p> <p>Criterio 3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.</p> <p>Criterio 3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.</p> <p>Criterio 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>
CE44: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	Criterio 4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.
CE5: Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	Criterio 5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo

## SABERES BÁSICOS

<b>BLOQUE A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS</b>
A.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
A.2. Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
A.3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
A.4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.
<b>BLOQUE B. GEOMETRÍA PROYECTIVA</b>
B.1. Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
B.2. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
B.3. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
B.4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

**BLOQUE C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS**

C.1. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.

C.2. Diseño, ecología y sostenibilidad.

C.3. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.

C.4. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

**BLOQUE D. SISTEMAS CAD**

D.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

## 2º BACH. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA-PLÁSTICA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1. Deducir los recursos expresivos y comunicativos propios de las técnicas de expresión gráfico-plásticas, analizando obras de arte y otras creaciones gráficas, relacionándolas con el contexto social, histórico y cultural, desde una actitud participativa y crítica, comprendiendo la intención y el sentido de estas propuestas, valorando el enriquecimiento personal y social que aporta la diversidad artística y desarrollando el deleite estético.	<p>Criterio 1.1. Relacionar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica con el contexto social, histórico y cultural, mediante la observación desprejuiciada de obras de arte y demás manifestaciones artísticas.</p> <p>Criterio 1.2. Analizar crítica y positivamente el enriquecimiento que supone la diversidad cultural y artística de las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, valorando producciones plásticas de diferentes épocas y contextos.</p> <p>Criterio 1.3. Desarrollar el análisis visual crítico y sensible de las producciones artísticas, para fomentar el espíritu crítico y consciente de la necesidad de defender la igualdad de derechos y oportunidades de toda persona para poder crear y exponer en libertad, valorando el placer estético derivado de crear obra gráfico-plástica y de contemplarla, en un contexto diverso y multicultural.</p> <p>Criterio 1.4. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el rigor y la calidad de la ejecución.</p>
CE2. Investigar e interpretar obras artísticas y plásticas, analizando sus procesos de creación, desarrollando la capacidad de distinguir las diversas técnicas y lenguajes gráfico-plásticos, valorando la importancia de su conservación, sostenibilidad e impacto medioambiental.	<p>Criterio 2.1. Identificar los diferentes elementos (forma, color, textura, composición, etc.), procedimientos, materiales e instrumentos –tanto tradicionales como mixtos o alternativos– que intervienen en el proceso de creación de obras gráfico-plásticas de cualquier tipo, estilo o época, aplicando procedimientos de observación, búsqueda, selección y transformación de información obtenida por medios analógicos y digitales.</p> <p>Criterio 2.2. Clasificar y comparar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, ateniéndose al contexto histórico, comunicativo y expresivo de las mismas,</p>

	<p>mediante el estudio, sin ideas preconcebidas, de obras de arte de los periodos y artistas más relevantes.</p> <p>Criterio 2.3. Analizar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación plástica a lo largo de la historia, implicándose activamente en la protección y conservación de las obras artísticas.</p>
<p>CE3. Utilizar los diferentes medios de expresión del lenguaje gráfico, experimentando sus distintas posibilidades y combinaciones en función de los objetivos y la calidad previstos en un proyecto sujeto a evaluación, expresando ideas, opiniones y sentimientos, enriqueciendo así la identidad personal y el compromiso social en un contexto de diversidad cultural y artística, desarrollando la capacidad autónoma, creativa y personal de expresión, y construyendo un sentido crítico en un clima de autoestima y de autoconfianza.</p>	<p>Criterio 3.1. Experimentar de manera creativa, con los diferentes medios del lenguaje gráfico plástico, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma mediante la creación de producciones artísticas motivadas por propuestas tanto libres como orientadas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final, construyendo el sentido crítico y desarrollando la autoestima que potencian el crecimiento personal.</p> <p>Criterio 3.2. Explicar respetuosamente, de manera crítica y argumentada, las propuestas de planificación de una obra gráfico-plástica, tanto propia como ajena, evaluando la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, la calidad de la ejecución de la obra a los fines previamente establecidos en cuanto a estética y mensaje, el respeto de los derechos de propiedad intelectual de personas creadoras que sirvan de referente y su adecuación a la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.</p> <p>Criterio 3.3. Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante obras gráfico-plásticas propias y colaborativas que tengan una referencia a un motivo concreto, enriqueciendo la identidad personal y el compromiso social, desarrollando con criterio la adecuación en la ejecución y calidad del resultado de proyectos gráfico-plásticos relacionados con los derechos humanos, aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad e integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible.</p> <p>Criterio 3.4. Adaptar los recursos gráfico-plásticos disponibles a una producción artística colaborativa, atendiendo a los propósitos e integrándose de manera activa en su ejecución.</p>
<p>CE4. Planificar las fases de realización de una obra gráfico-plástica, valorando las posibilidades técnicas, materiales y procedimentales adaptándolas al concepto de la propuesta, relacionando de manera coherente el proceso, el producto final y los medios con los lenguajes y técnicas disponibles, incorporando a los procesos creativos y de innovación, vivencias propias y ajenas, adecuándolos a nuevos retos</p>	<p>Criterio 4.1. Desarrollar procesos creativos e innovadores, en soportes diversos, partiendo de composiciones gráfico-plásticas integradas y de vivencias personales y ajenas, que supongan la valoración de nuevos retos personales y profesionales.</p> <p>Criterio 4.2. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.</p>

<p>personales y profesionales, y desarrollando una obra sostenible.</p>	<p>Criterio 4.3. Relacionar coherentemente el proceso de elaboración de una obra gráfico-plástica con el producto final resultante, respondiendo con respeto a propuestas vinculadas a la diversidad cultural y artística, seleccionando de manera creativa y activa las posibilidades entre las diferentes técnicas y procedimientos adaptados a una propuesta artística concreta, utilizando el lenguaje gráfico-plástico como un recurso para la defensa de la igualdad de derechos.</p>
<p>CE5. Participar activamente en las fases de producción artística de un proyecto gráfico-plástico colectivo, aplicando con destreza los materiales y técnicas de expresión gráfico-plástica, elaborando propuestas artísticas, opinando de manera asertiva, valorando las virtudes propias y ajenas y comprendiendo los beneficios que genera tanto individualmente como socialmente el trabajo colaborativo.</p>	<p>Criterio 5.1. Desarrollar la destreza y el dominio técnico y procedimental, resolviendo con criterio y respeto propuestas de obras gráfico-plásticas individuales y colectivas con temáticas concretas, seleccionando creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados para cada situación expresiva y comunicativa.</p> <p>Criterio 5.2. Implicarse activamente en las diferentes fases de un proyecto gráfico-plástico colectivo, promoviendo la empatía y enriqueciendo su elaboración con la propia experiencia personal, interactuando coordinada y colaborativamente, generando cohesión, integración e inclusión, manifestando una actitud respetuosa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo y respetando las consideraciones definidas.</p> <p>Criterio 5.3. Planificar de manera adecuada la organización de los tiempos y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso, y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>Criterio 5.5. Responder de manera creativa e imaginativa a propuestas artísticas individuales con un motivo determinado, aplicando las técnicas, herramientas y códigos visuales adecuados a la propuesta y valorando las oportunidades personales, sociales e inclusivas que se generan a partir de su resolución.</p>

## SABERES BÁSICOS

<b>BLOQUE A. ASPECTOS GENERALES</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
<p>A.1. La obra gráfico-plástica..</p>	<p>A.1.1. El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición</p>
	<p>A.1.2. Evolución histórica.</p>
	<p>A.1.3. Conservación de las obras gráfico-plásticas.</p>

	A.1.4. Restauración de las obras gráfico-plásticas.
A.2. Organización del trabajo.	A.2.1. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.
	A.2.2. Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
	A.2.3. Aplicación de distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos individuales y colectivos.
A.3. Aspectos sociales..	A.3.1. La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones.
	A.3.2. La perspectiva inclusiva en los productos gráfico plásticos.
	A.3.3. La perspectiva de género e intercultural.
A.4. Interacción e impacto medioambiental	A.4.1. Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico plásticas. Evolución histórica. Interacción entre materiales.
	A.4.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

<b>BLOQUE B. TÉCNICAS DE DIBUJO</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
B.1. Materiales.	B.1.1. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica
	B.1.2. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Evolución histórica.
B.2. Técnicas.	B.2.1. Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.

	B.2.2. Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas
	B.2.3. Dibujos de estilos y épocas diferentes: análisis técnico y procedimental. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.

<b>BLOQUE C. TÉCNICAS DE PINTURA</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
C.1. Materiales.	C.1.1. Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.
	C.1.2. Materiales, útiles y soportes. Evolución histórica.
C.2. Técnicas.	C.2.1. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.
	C.2.2. Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables.
	C.2.3. Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.

<b>BLOQUE D. TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPACIÓN</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
D.1. Materiales y terminología específica	D.1.1. Materiales y soportes.
	D.1.2. Útiles y maquinaria.
D.2. Técnicas.	D.2.1. Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.
	D.2.2. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.
	D.2.3. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.

	D.2.4. Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía.
	D.2.5. Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación por artistas de diferentes épocas y estilos.

<b>BLOQUE E. TÉCNICAS MIXTAS Y DIGITALES</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
E.1. Técnicas mixtas	E.1.1. Análisis de sus obras y procedimientos..
	E.1.2. Aplicación en la realización de proyectos.
E.2. Técnicas digitales..	E.2.1. La imagen digital. Arte digital.
	E.2.2. Sistemas contemporáneos de estampación. Método electrónico. Copy art.

## 2º BACH. DISEÑO

Los criterios de evaluación de consecución de las competencias específicas son:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.	<p>Criterio 1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, tanto bidimensional como tridimensional, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p> <p>Criterio 1.2. Integrar el concepto de diseño y su terminología asociada como parte fundamental del enriquecimiento artístico y cultural, analizando con detalle producciones de diseño diversas, valorando su utilidad social y su respeto a los valores democráticos.</p>
CE 2: Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para	Criterio 2.1. Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes y escuelas relacionados con el diseño, reflexionando de manera comparada y desde la propia identidad cultural sobre el enriquecimiento que supone conocer productos de diseño en contextos geográficos, históricos y sociales diversos.

<p>valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural</p>	<p>Criterio 2.2. Defender la importancia del impacto medioambiental de la actividad humana, analizando elementos diseñados en épocas y localizaciones distintas, y con funciones diversas, estableciendo argumentos para promover una conciencia proactiva y comprometida con el diseño sostenible e inclusivo.</p> <p>Criterio 2.3. Estudiar objetos y productos de diseño, analizando con deleite las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema común y si se han tenido en cuenta soluciones respetuosas con los derechos humanos, inclusivas y sostenibles.</p> <p>Criterio 2.4. Descubrir las dimensiones simbólicas y semánticas propias del lenguaje del diseño, analizando los elementos sintácticos y constitutivos de obras de diseño.</p>
<p>CE 3: Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>	<p>Criterio 3.1. Proyectar soluciones de diseño aplicado a necesidades personales, poéticas o de expresión propias, integrando en su desarrollo la interacción con otros campos, la innovación, la autocrítica y la comunicación motivada por su identidad.</p> <p>Criterio 3.2. Desarrollar propuestas de diseño colectivas basadas en problemas concretos establecidos, aportando soluciones personales e imaginativas y ofreciendo una visión empática y colaborativa.</p>
<p>CE 4: Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</p>	<p>Criterio 4.1. Defender trabajos de diseño tanto propios como ajenos de manera crítica y argumentada, preocupándose por la correcta aplicación de las técnicas de ejecución, de desarrollo y de presentación del producto de diseño.</p> <p>Criterio 4.2. Elaborar propuestas de diseño, valorando tanto la selección coherente y adecuada de recursos técnicos, como el rigor y la corrección a la hora de utilizarlos, buscando el desarrollo de la identidad personal.</p> <p>Criterio 4.3. Reconocer las estructuras formales y compositivas en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando con interés los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos.</p> <p>Criterio 4.4. Planificar propuestas de diseño sostenibles utilizando creativamente configuraciones formales y argumentando su selección, partiendo de una propuesta original, innovadora o preexistente.</p> <p>Criterio 4.5. Resolver problemas de diseño donde la sostenibilidad sea un condicionante básico, usando para ello la metodología proyectual propia del diseño, afrontando el problema como un reto personal.</p>
<p>CE 5: Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual,</p>	<p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p>

para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.	5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.
CE 6: Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.	<p>Criterio 6.1. Participar en la planificación y resolución de un proyecto colaborativo de diseño de producto o de espacios, implicándose en el proceso y su evaluación, favoreciendo el trabajo colaborativo, motivando y proponiendo soluciones.</p> <p>Criterio 6.2. Desarrollar proyectos de diseño elaborando productos innovadores partiendo de otro ya existente, valorando de forma oral o escrita, las oportunidades sociales, económicas y de transformación de este tipo de proyectos.</p>

## SABERES BÁSICOS

<b>BLOQUE A. CONCEPTO, HISTORIA Y CAMPOS DEL DISEÑO.</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
A.1. Historia del diseño.	A.1.1. Concepto y teorías del diseño.
	A.1.2 Evolución histórica del diseño. Artesanía e industrialización.
	A.1.3. Tendencias, periodos y las principales escuelas y personalidades del diseño.
A.2. El diseño y su función.	A.2.1. El diseño, sus clasificaciones y sus campos de aplicación.
	A.2.2. Diseño universal. Diseño para todas las personas.
	A.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.
	A.2.4. La diversidad como riqueza patrimonial.
	A.2.5. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.

**BLOQUE B. EL DISEÑO: CONFIGURACIÓN FORMAL Y METODOLOGÍA.**

<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
B.1. Sintaxis y semántica del diseño.	B.1.1. Diseño y función.
	B.1.2. El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.
	B.1.3. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.
	B.1.4. Ordenación y composición modular.
	B.1.5. Dimensión semántica del diseño.
B.2. Procesos de creación.	B.2.1. Proceso del diseño. Fases del diseño.
	B.2.2. Procesos creativos en un proyecto de diseño.
	B.2.3. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

**BLOQUE C. DISEÑO GRÁFICO.**

<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
C.1. Tipografía.	C.1.1. Legibilidad, propiedades y uso en el diseño.
	C.1.2. Principales familias.
C.2. Tipos de diseño.	C.2.1. Funciones comunicativas del diseño gráfico.
	C.2.2. La imagen de marca: el diseño corporativo.
	C.2.3. La señalética y sus aplicaciones.
	C.2.4. Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.
	C.2.5. El diseño publicitario. Proyectos de comunicación

	gráfica.
C.2. Procesos y técnicas.	C.3.1. El diseño gráfico y la composición.
	C.3.2. El diseño gráfico con y sin retícula.
	C.3.3. Procesos y técnicas de diseño gráfico.

#### **BLOQUE D. DISEÑO TRIDIMENSIONAL.**

<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
D.1. Diseño ergonómico y antropometría.	D.1.1. Antropometría aplicada al diseño.
	D.1.2. Ergonomía.
D.2. Diseño del producto.	D.2.1. Tipología de objetos.
	D.2.2. Sistemas de representación aplicados al diseño de productos.
	D.2.3. Diseño de producto y diversidad funcional.
	D.2.4. Materiales, texturas y colores.
	D.2.5. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.
	D.2.6. El packaging: del diseño gráfico al diseño. Troqueles.
D.3. Diseño de espacios.	D.3.1. Percepción psicológica del espacio.
	D.3.2. Organización del espacio habitable, interior o exterior, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.
	D.3.3. El diseño universal de espacios para los itinerarios de la vida: Espacios públicos y naturales, arquitectura educativa, patrimonial, edificios administrativos, etc..

	D.3.4. Principios de iluminación.
	D.3.5. Elementos constructivos.

## 2º BACH. MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

Los criterios de evaluación de consecución de las competencias específicas son:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias hasta la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.	<p>Criterio 1.1. Identificar los aspectos singulares de diferentes producciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa.</p> <p>Criterio 1.2. Descubrir los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos como reflejos del sentir y pensar de cada época, identificando elementos comunes y estableciendo relaciones con la propia identidad cultural.</p> <p>Criterio 1.3. Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables.</p> <p>Criterio 1.4. Demostrar las actitudes necesarias para el disfrute de una producción artística o cultural, así como de las habilidades vinculadas tanto a la información simbólica como a la reflexión personal, abierta y sin prejuicios.</p>
CE 2: Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas, para construir una mirada sobre el arte que reconozca, valore y respete la diversidad cultural.	<p>Criterio 2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural, argumentando criterios personales acerca de la importancia de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad.</p> <p>Criterio 2.2. Comprender la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la importancia de la libertad de expresión y de la diversidad cultural a través de un discurso razonado y comprometido.</p> <p>Criterio 2.3. Investigar acerca de la autoría de las obras más destacadas del patrimonio artístico local y regional, haciendo especial hincapié en la inclusión de producciones artísticas ejecutadas por mujeres.</p> <p>Criterio 2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y</p>

	<p>una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p>
<p>CE 3: Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético.</p>	<p>Criterio 3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de los lenguajes y valores artísticos de diferentes propuestas, examinándolos con interés y utilizando diversos medios de recepción. campos, la innovación, la autocrítica y la comunicación motivada por su identidad.</p> <p>Criterio 3.2. Investigar y analizar las intencionalidades de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, considerando y respetando la presencia de referentes comunes como una fuente de riqueza social y personal.</p> <p>Criterio 3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, valorando de forma autónoma la pluralidad de lenguajes, códigos y valores existentes, incorporando juicios de valor y demostrando una visión crítica y personal de las mismas.</p>
<p>CE 4: Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p>	<p>Criterio 4.1. Apreciar la influencia que los nuevos lenguajes, medios y técnicas han tenido en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, y valorando la actitud innovadora de los artistas.</p> <p>Criterio 4.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte y de la cultura, mostrando sensibilidad, empatía y respeto hacia la creación y valorando las tecnologías como medios de creación y acceso al arte y la cultura.</p> <p>Criterio 4.3. Apreciar la búsqueda constante de nuevos lenguajes de expresión artística o cultural, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen, derribando límites y estereotipos y apreciando la multiplicidad de universos visuales y expresivos.</p>
<p>CE 5: Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</p>	<p>Criterio 5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales, evidenciando una actitud de interés, curiosidad y respeto hacia sus posibilidades comunicativas y expresivas, e identificando su valor expresivo y comunicativo.</p> <p>Criterio 5.2. Visibilizar la práctica creativa como un medio para expresar ideas, sentimientos y emociones, exteriorizando sensaciones y conexiones personales con manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas.</p> <p>Criterio 5.3. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan objetivos de desarrollo sostenible y la búsqueda</p>

	de nuevos intereses artísticos, sin imponer fronteras entre el arte y la cultura.
--	---

## SABERES BÁSICOS

<b>BLOQUE A. ASPECTOS GENERALES.</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
A.1. Concepto, evolución y elementos artísticos.	A.1.1. La evolución del concepto de arte.
	A.1.2. Las distintas manifestaciones de la expresión artística.
	A.1.3. Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.
A.2. Fundamentos, formas de expresión e implicaciones socioculturales.	A.2.1. Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.
	A.2.2. La expresión artística en su contexto social e histórico.
	A.2.3. Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.
A.3. El arte como motor de cambio social. Libertades y estereotipos.	A.3.1. La libertad de expresión. La censura en el arte.
	A.3.2. Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.
	A.3.3. El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.
	A.3.4. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.

<b>BLOQUE B. NATURALEZA, ARTE Y CULTURA.</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>

B.1. Arte y naturaleza.	B.1.1. Del Plein air a la fotografía de naturaleza. Evolución.
	B.1.2. Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad.
	B.1.3. Arte povera.
	B.1.4. Arte ambiental y land art.

### **BLOQUE C. EL ARTE DENTRO DEL ARTE.**

<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
C.1. Arte popular.	C.1.1. Arte primitivo, oriental, precolombino y africano. Su papel como inspiración para las vanguardias.
	C.1.2. La pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea.
	C.1.3. Cultura popular y Pop Art. El arte pop en España.
C.2. Interacción de las artes plásticas con otras artes.	C.2.1. Relaciones interdisciplinarias: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda.

### **BLOQUE D. EL ARTE EN LOS ESPACIOS URBANOS.**

<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
D.1. Historia de la arquitectura desde el siglo XIX hasta hoy.	D.1.1. La arquitectura del hierro y del cristal. Arquitectura y sociedad.
	D.1.2. La arquitectura en el arte contemporáneo.
	D.1.3. Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo. Las ciudades inteligentes.
	D.1.4. Mujeres pioneras en la arquitectura y el diseño: Aino Marsio, Marianne Brandt, Jane Drew, Eileen Grey, Lily Reich y Lina Bo Bardi.

D.2. Arquitectura simulada. Geometría, arquitectura y urbanismo.	D.2.1. Arte mural y trampantojo. Arte urbano.
	D.2.2. Artistas urbanas contemporáneas: Nuria Toll y Julieta XLF.
	D.2.3. La geometría en la arquitectura y en el arte contemporáneo.
D.3. Los espacios del arte. Lugares de exhibición pública del arte.	D.3.1. Salón de los Independientes de París. Los manifiestos artísticos y culturales.
	D.3.2. Museos de arte contemporáneo, bienales y ferias de arte. El mercado del arte.
	D.3.3. Salones de ilustración y cómic.
	D.3.4. Festivales de cine, música o danza.
D.4. Mercadotecnia del arte. Estrategias, superación de estereotipos y valoración moral.	D.4.1. Estrategias de marketing urbano asociadas al turismo cultural.
	D.4.2. Estereotipos culturales y artísticos. Función social del arte. La perspectiva de género en el arte. La accesibilidad universal en el arte.
	D.4.3. Análisis del feminismo en la publicidad: el arte de deconstruir estereotipos.

### **BLOQUE E. LENGUAJES ARTÍSTICOS CONTEMPORÁNEOS.**

<b>Contenidos</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
E.1. El cuerpo como instrumento artístico. Diseño, nuevas tecnologías e instalaciones.	E.1.1. Explorando el cuerpo humano: happening y performance, arte acción y body art.
	E.1.2. Diseño industrial y artes decorativas.
	E.1.3. Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Videoarte.

	E.1.4. Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.
E.2. Narrativa audiovisual, programas multiplataforma y realidades alternativas.	E.2.1. La explosión de la narrativa serial en el audiovisual del siglo XXI.
	E.2.2. Narrativa multiverso y videojuegos.

## 4. TEMPORALIZACIÓN

La secuencia de los bloques es la indicada a continuación. El ajuste en el tiempo puede variar dependiendo de circunstancias externas, de la evolución del alumnado....

### 1º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

El curso se compone de 38 semanas lectivas, 3 horas semanales que equivalen a 111 sesiones.

1ª EVALUACIÓN (42 sesiones)	<b>Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.</b> Unidad 1. Historia del arte. (6 sesiones) Unidad 2. Historia de la arquitectura. (6 sesiones) <b>Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> Unidad 3. Percepción y comunicación visual. (10 sesiones) Unidad 4. Elementos básicos del lenguaje visual. (10 sesiones) Unidad 5. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas. (10 sesiones)
2ª EVALUACIÓN (33 sesiones)	<b>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</b> Unidad 6. Técnicas artísticas. (10 sesiones) Unidad 7. El proceso creativo. (7 sesiones) Unidad 8. Geometría. (16 sesiones)
3ª EVALUACIÓN (36 sesiones)	<b>Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> Unidad 9. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos. (12 sesiones) Unidad 10. Diseño y manipulación de imágenes digitales. (12 sesiones) Unidad 11. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico. (12 sesiones)

### 3º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

El curso se compone de 38 semanas lectivas, 2 horas semanales que equivalen a 76 sesiones.

1ª EVALUACIÓN (30 sesiones)	<b>Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.</b> Unidad 1. Historia del arte. (6 sesiones) Unidad 2. Historia de la arquitectura. (6 sesiones) <b>Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> Unidad 3. Percepción y comunicación visual. (6 sesiones) Unidad 4. Elementos básicos del lenguaje visual. (6 sesiones) Unidad 5. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas. (6 sesiones)
2ª EVALUACIÓN (22 sesiones)	<b>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</b> Unidad 6. Técnicas artísticas. (6 sesiones) Unidad 7. El proceso creativo. (6 sesiones)

	Unidad 8. Geometría. (10 sesiones)
3ª EVALUACIÓN (24 sesiones)	<b>Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> Unidad 9. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos. (8 sesiones) Unidad 10. Diseño y manipulación de imágenes digitales. (8 sesiones) Unidad 11. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico. (8 sesiones)

#### 4º ESO. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

El curso se compone de 38 semanas lectivas, 3 horas semanales que equivalen a 111 sesiones.

1ª EVALUACIÓN (42 sesiones)	<b>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.</b> Unidad 1. Técnicas gráfico-plásticas. (20 sesiones) Unidad 2. Escultura. (20 sesiones) Unidad 3. Reciclaje y toxicidad. (2 sesiones)
2ª EVALUACIÓN (33 sesiones)	<b>Bloque B. Diseño y publicidad</b> Unidad 4. Proceso creativo. (6 sesiones) Unidad 5. Lenguaje visual. (7 sesiones) Unidad 6. Diseño. (10 sesiones) Unidad 7. Publicidad. (10 sesiones)
3ª EVALUACIÓN (36 sesiones)	<b>Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</b> Unidad 8. Fotografía. (20 sesiones) Unidad 9. Imagen secuenciada, guión cinematográfico y animación. (16 sesiones)

#### 1º BACH. CULTURA AUDIOVISUAL I

El curso se compone de 38 semanas lectivas, 4 horas semanales que equivalen a 152 sesiones. (148 sesiones restando los días festivos)

1ª EVALUACIÓN	<b>Bloque A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales. Apreciación estética y análisis formal.</b> <b>Bloque B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.</b>
2ª EVALUACIÓN	<b>Bloque C. Expresión y narrativa audiovisual.</b>
3ª EVALUACIÓN	<b>Bloque D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.</b>

#### 1º BACH. DIBUJO ARTÍSTICO I

El curso se compone de 38 semanas lectivas, 4 horas semanales que equivalen a 152 sesiones. (148 sesiones restando los días festivos)

1ª EVALUACIÓN (57 sesiones)	<b>Bloque A. Concepto e historia del dibujo.</b> Unidad 1. Funciones del dibujo. (2 sesiones) Unidad 2. Historia del dibujo. (2 sesiones) <b>Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.</b> Unidad 3. Elementos básicos de la expresión gráfica. (16 sesiones) Unidad 4. Técnicas. (20 sesiones) Unidad 5. Proyectos gráficos colaborativos. (17 sesiones)
2ª EVALUACIÓN (43 sesiones)	<b>Bloque C. Percepción y representación del espacio.</b> Unidad 6. Percepción visual. (10 sesiones) Unidad 7. La sintaxis visual. (11 sesiones)

	Unidad 8. Perspectiva lineal y aérea. (10 sesiones) Unidad 9. La luz. (12 sesiones)
3ª EVALUACIÓN (48 sesiones)	<b>Bloque D. La figura humana.</b> Unidad 10. Historia de la representación humana. (10 sesiones) Unidad 11. La figura humana y el dibujo. (38 sesiones)

1º BACH. DIBUJO TÉCNICO I

**Bloque A. Fundamentos geométricos**

bloques	subbloques	temporalización	observaciones
<b>A.1. Historia de la geometría.</b>	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	1º trimestre	
	A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.	1º trimestre	
	A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	En todos los temas del curso se verán las aplicaciones y campos de acción
<b>A.2. Trazados en el plano.</b>	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	En todos los temas del curso se trabajará
	A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).	1º trimestre	
	A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	En todos los temas del curso se trabajarán
<b>A.3. Relaciones geométricas.</b>	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	En todos los temas del curso se trabajará
	A.3.1.2. Equivalencia.	1º trimestre	
	A.3.1.3. Semejanza.	1º trimestre	
<b>A.4. Construcción de formas poligonales.</b>	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	se aplicarán estos conocimientos durante todo el curso
	A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	se aplicarán estos conocimientos durante todo el curso
<b>A.5. Tangencias. Potencia e inversión.</b>	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.	1º trimestre	
	A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	

<b>A.6. Transformaciones geométricas</b>	A.6.1.1. Simetría axial y radial.	1º trimestre	
	A.6.1.2. Homotecia-escalas	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	estos conocimientos se aplicarán durante todo el curso
<b>A.7. Curvas cónicas.</b>	A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.	1º trimestre	
	A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	se aplicarán estos conocimientos durante todo el curso

### Bloque B. Geometría proyectiva.

<b>BLOQUE</b>	<b>SUBBLOQUE</b>	<b>temporalización</b>	<b>observaciones</b>
<b>B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.</b>	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	2º trimestre	
	B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.	2º trimestre	
<b>B.2. Sistema diédrico</b>	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.	2º trimestre	
	B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.	2º trimestre	
	B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.	2º trimestre	
	B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.	2º trimestre	
	B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.	2º trimestre	
	B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.	2º trimestre	
<b>B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.</b>	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.	3º trimestre	

	B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano		
	B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.	3º trimestre	
	B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	3º trimestre	
	B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos	3º trimestre	
B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.	3º trimestre	
	B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	3º trimestre	
B.5. Sistema cónico.	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema	3º trimestre	
	B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.	3º trimestre	

### Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

BLOQUE	SUBBLOQUE	TEMPORALIZ	observaciones
C.1. Escalas, normalización y acotación.	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	3º trimestre	
	C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.	3º trimestre	
	C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	se aplicarán estos conocimientos durante todo el curso
	C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	se aplicarán estos conocimientos durante todo el curso

	C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.	2º y 3º trimestre	
--	--	-------------------	--

C.2 Formatos y planos técnicos.	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.	3º trimestre	
--	---------------------------------------	--------------	--

### 1º BACH. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO I

El curso se compone de 38 semanas lectivas, 4 horas semanales que equivalen a 152 sesiones.

1ª EVALUACIÓN	<b>Bloque A. Geometría, arte y entorno.</b>
2ª EVALUACIÓN	<b>Bloque B. Sistemas de representación del espacio aplicados.</b> Unidad 6. Fundamentos de la geometría proyectiva. (8 sesiones) Unidad 7. Sistema diédrico. (12 sesiones) Unidad 8. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera. (14 sesiones) Unidad 9. Sistema cónico. (14 sesiones)
3ª EVALUACIÓN	<b>Bloque C. Normalización y diseño de proyectos.</b> Unidad 10. Normalización y acotación. (12 sesiones) Unidad 11. Bocetos, croquis y planos. (12 sesiones) <b>Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.</b> Unidad 12. Dibujo vectorial en 2D. (10 sesiones) Unidad 13. Modelado en 3D. (10 sesiones)

### 1º BACH. VOLUMEN

El curso se compone de 38 semanas lectivas, 4 horas semanales que equivalen a 152 sesiones. (148 sesiones restando los días festivos)

1ª EVALUACIÓN (57 sesiones)	<b>Bloque A. Técnicas y materiales de configuración.</b> Unidad 1. Materiales. (4 sesiones) Unidad 2. Técnicas y procedimientos. (23 sesiones) <b>Bloque B. Elementos de configuración formal y espacial.</b> Unidad 3. Elementos fundamentales de las formas tridimensionales. (15 sesiones) Unidad 4. Forma, espacio y estructura. (15 sesiones)
2ª EVALUACIÓN (43 sesiones)	Unidad 5. Instalaciones. (14 sesiones) <b>Bloque C. Análisis de la representación tridimensional.</b> Unidad 6. Análisis y contexto histórico-artístico de la obra tridimensional. (13 sesiones) Unidad 7. Creación de obra: formación, documentación y respeto a la diversidad. (16 sesiones)
3ª EVALUACIÓN (48 sesiones)	<b>Bloque D. El volumen en proyectos tridimensionales.</b> Unidad 8. Fundamento de volumen. (4 sesiones) Unidad 9. Proyectos de estructuras tridimensionales. (28 sesiones) Unidad 10. Trabajo en equipo, desarrollo personal y profesional. (16 sesiones)

### 1º BACH. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO.

Temporalización	Criterios Evaluación			Saberes Básicos				
1ª EVALUACIÓN	CE.1.1	CE.1.2	CE. 2.1	A.1.	A.2.	A.3.	A.4.	A.5.
	CE.2.2	CE.3.2	CE.4.1	B.2.1.2.	B.3.1.1.	B.3.1.2.		
	CE.4.2			C.1.1.1.	C.1.1.3.	C.2.1.2.		

2ª EVALUACIÓN	CE.1.2 CE.2.2 CE.3.1 CE.3.2 CE.3.3 CE.4.1 CE.4.2 CE. 5.1	B.1. B.2. B.3. B.4.
3ª EVALUACIÓN	CE.2.2 CE.3.3 CE.3.4 CE.4.1 CE.4.2 CE.5.2	B.4. C.1. C.2. D.1.1.1. D.2.1.1.

## 2º BACH. DIBUJO ARTÍSTICO II

1ª EVALUACIÓN (43 sesiones)	<p><b>Bloque A. La forma</b></p> <p>Unidad 1. Estudio y transformación. (10 sesiones)</p> <p>Unidad 2. Estudio de la forma. Apunte-esquema-boceto. (10 sesiones)</p> <p>Unidad 3. Representación analítica. Representación sintética. Análisis descriptivo. (13 sesiones)</p> <p><b>Bloque B. La expresión de la subjetividad</b></p> <p>Unidad 4. Distintas organizaciones espaciales de las formas. Valor expresivo de la luz y el color. (10 sesiones)</p>
2ª EVALUACIÓN (42 sesiones)	<p><b>Bloque C. Dibujo y perspectiva</b></p> <p>Unidad 5. Interrelaciones de formas tridimensionales en el espacio. (6 sesiones)</p> <p>Unidad 6. Variaciones de la apariencia formal. (6 sesiones)</p> <p>Unidad 7. Representación de los elementos formales de la imagen. Análisis de equilibrios y movimientos. (6 sesiones)</p> <p>Unidad 8. Leyes de asociaciones perceptivas en conjuntos de formas: coherencia y organización (6 sesiones)</p> <p><b>Bloque D. El cuerpo humano como modelo</b></p> <p>Unidad 9. Nociones básicas de anatomía. (6 sesiones)</p> <p>Unidad 10. Relaciones de proporcionalidad. (6 sesiones)</p> <p>Unidad 11. Antropometría y su relación con los espacios interiores y exteriores. (6 sesiones)</p>
3ª EVALUACIÓN (43 sesiones)	<p><b>Bloque E. El dibujo en el proceso creativo</b></p> <p>Unidad 12. Otras técnicas: secas, húmedas, mixtas. (14 sesiones)</p> <p>Unidad 13. Dibujo de retentiva. (14 sesiones)</p> <p>Unidad 14. El retrato. (15 sesiones)</p>

## 2º BACH. DIBUJO TÉCNICO II

BLOQUE	SUBBLOQUE	TEMPORALIZ	observaciones
A.1. Historia de la geometría.	A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales		

	aplicadas a la construcción de nuevas formas.		
A.4. Construcción de formas poligonales.	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.	se explicarán en el 1º TRIMESTRE y se seguirán usando los más importantes durante todo el curso	Para garantizar un aprendizaje de los saberes de 2º bachillerato, se revisarán los conceptos básicos sobre geometría aprendidos en DTI.
A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.		
	A.5.2.2. Eje radical y centro radical.		
	A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.		
A.6. Transformaciones geométricas.	A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.		
	A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.		
A.7. Curvas cónicas.	A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.		
	A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.		
	A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.		

### Bloque B. Geometría proyectiva.

BLOQUE	SUBBLOQUE	TEMPORALIZ	observaciones
B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.	2º TRIMESTRE	Para comenzar con estos saberes, primero se repasará lo aprendido en 1º bachillerato, ya que es la base de conocimiento para asentar estos nuevos saberes.
B.2. Sistema diédrico.	B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.		
	B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.		
	B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.		
	B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.		
	B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.		
	B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.		
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.	1º, 2º y 3º TRIMESTRE	dadas las circunstancias de 1º de DTI en las que no se pudo trabajar estos temas, se les dedicará un apartado durante los tres trimestres para ayudar al alumnado a familiarizarse
	B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.		
B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.		
	B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.		
B.5. Sistema cónico.	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.		

			con los sistemas de representación
--	--	--	------------------------------------

### Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

BLOQUE	SUBBLOQUE	TEMPORALIZ	observaciones
C.1. Escalas, normalización y acotación.	C.1.2.1. Croquis y planos de taller.	1º trimestre 2º trimestre 3º trimestre	Se impartirán los conocimientos ya que en 1º no se pudieron ver
	C.1.2.2. Perspectivas normalizadas.		
	C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas.		
	C.1.2.4 Acotación. Profundización.		
C.2 Formatos y planos técnicos.	C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.		
	C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.		
	C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad.		

### Bloque D. Sistemas CAD.

BLOQUE	SUBBLOQUE	TEMPORALIZ	observación
D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	3º trimestre	Estos saberes están condicionados al tiempo y a los recursos de los que disponga el centro
D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D. D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.		

## 2º BACH. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS

El curso se compone de 32 semanas lectivas, 4 horas semanales que equivalen a 128 sesiones.

BLOQUE A. GEOMETRÍA, ARTE Y ENTORNO	
Contenidos	
A.1. Geometría, naturaleza y arte.	A.1.1.1. La geometría en la naturaleza, en el entorno.
	A.1.1.2. La geometría en el arte.
A.2. Relaciones geométricas y escalas.	A.2.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
	A.2.1.2. Relaciones geométricas en el arte y el diseño: igualdad y simetría.
	A.2.1.3. El número áureo en el arte.
A.3. Tangencias.	A.3.1.1. Enlaces, curvas técnicas y tangencias básicas.

enlaces, curvas técnicas y curvas cónicas.	A.3.1.2. Las curvas cónicas. Propiedades y trazado.
	A.3.1.3. Aplicación en el diseño.
A.4. Construcción de formas poligonales y modulares.	A.4.1.1. Construcciones poligonales y modulares. Aplicación en el diseño.
	A.4.1.2. La geometría en la composición.
A.5. Representación del espacio.	A.5.1.1. La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la perspectiva a lo largo de la historia del arte. A.5.1.2. Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.

1ª EVALUACIÓN (43 sesiones)	<b>Bloque A. Aspectos generales</b> (20 sesiones) <b>Bloque B. Técnicas de dibujo</b> (23 sesiones)
2ª EVALUACIÓN (42 sesiones)	<b>Bloque C. Técnicas de pintura</b> (21 sesiones) <b>Bloque D. Técnicas de grabado y estampación</b> (21 sesiones)
3ª EVALUACIÓN (43 sesiones)	<b>Bloque D. Técnicas de grabado y estampación</b> (21 sesiones) <b>Bloque E. Técnicas mixtas y digitales</b> (22 sesiones)

## 2º BACH. DISEÑO

El curso se compone de 32 semanas lectivas, 4 horas semanales que equivalen a 121 sesiones.

1ª EVALUACIÓN (55 sesiones)	<b>Bloque 1. DISEÑO.</b> S1. Definición de diseño. S2. Elementos básicos. S3. Estructuras y módulos. S4. Procesos de creación de diseños. <b>Bloque 2. DISEÑO GRÁFICO I.</b> S5. Historia del diseño gráfico. S6. Elementos y herramientas del diseño gráfico. S7. Aplicaciones prácticas. S8. Diseño tipográfico. <b>Bloque 3. DISEÑO GRÁFICO II.</b> S9. La marca. S10. El logotipo. S11. Diseño editorial. S12. Diseño multimedia.
2ª EVALUACIÓN (47 sesiones)	<b>Bloque 4. DISEÑO INDUSTRIAL</b> S13. Definición e historia del diseño industrial. S14. Materiales y recursos. S15. Diseño de objetos. S16. Proceso proyectual. <b>Bloque 5. DISEÑO DE INTERIORES</b> S17. Interiorismo. S18. El espacio. S19. Elementos decorativos. S20. Proyecto de ejecución.

3 <sup>a</sup> EVALUACIÓN (19 sesiones)	<b>Bloque 6. DISEÑO DE MODAS.</b> S21. Introducción al mundo de la moda. S22. Materiales y recursos. S23. Diseño de indumentaria. S24. Procesos de diseño de moda.
---	--

## 2º BACH. MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS.

El curso se compone de 32 semanas lectivas, 4 horas semanales que equivalen a 128 sesiones.

1 <sup>a</sup> y 2 <sup>a</sup> EVALUACIÓN (43 sesiones)	<b>Bloque A. Aspectos generales.</b> S1. Evolución del concepto de arte y sus funciones (15 sesiones) S2. Lenguajes artísticos: subjetividad y objetividad de las artes (15 sesiones) S3. Movimientos artísticos y contexto social (13 sesiones)
2 <sup>a</sup> y 3 <sup>a</sup> EVALUACIÓN (42 sesiones)	<b>Bloque B. Naturaleza arte y cultura.</b> S5. Cultura fin de siglo, impresionismo y fotografía (7 sesiones) S6. Arte, cultura e impacto ambiental. (8 sesiones) S7. Arte povera, land art y cultura del desecho (10 sesiones) <b>Bloque C. El arte dentro del arte.</b> S8. La preferencia por lo primitivo (10 sesiones). S9. El arte pop (10 sesiones).
2 <sup>a</sup> y 3 <sup>a</sup> EVALUACIÓN (43 sesiones)	<b>Bloque D. El arte en los espacios urbanos.</b> S8. Historia de la arquitectura desde el siglo XIX hasta hoy (10 sesiones). S9. Pioneras del diseño y la arquitectura: Lily Reich, Marianne Brandt... (10 sesiones). S10. Museo, panóptico y espectáculo. (5 sesiones).  <b>Bloque E. Lenguajes artísticos contemporáneos.</b> S11. De la obra de arte total a las neovanguardias. (10 sesiones) S12. El problema del cuerpo en el arte contemporáneo. (5 sesiones) S13. Arte e industrias contemporáneas. (3 sesiones).

## 5. METODOLOGÍA

### a. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS.

#### i. Integración de la tecnología digital. PLAN DIGITAL DE CENTRO

Usaremos las TICs, a través de las estaciones tecnológicas instaladas en cada aula, así como de la que disponemos en el aula específica de la asignatura. Trabajaremos diariamente, mediante la plataforma Rayuela como cuaderno del profesor, Google Drive, Classroom para la comunicación

entre alumno/profesor y Binklearning como plataforma educativa digital, entre otros soportes. Junto a estas plataformas, parte de la bibliografía que utilizaremos será digital, tratando de rentabilizar los recursos que el Centro pone a nuestra disposición. Casi todo el soporte visual, será digital.

Tanto en los diferentes niveles de la ESO como los cursos de Bachillerato en sus diferentes modalidades (Artes, Científico-Tecnológico y General), nos encontramos con unidades didácticas relacionadas con las TICs; todas ellas exigen el uso de soporte digital para lo que el Centro pondrá a disposición de los alumnos un ordenador portátil para cada uno de ellos.

Para las asignaturas de Dibujo Artístico, Volumen, Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas, Diseño, Proyectos Artísticos, Dibujo Técnico, Movimientos Artísticos y Cultura Audiovisual será necesario que el alumnado pueda hacer uso de móviles, tablet y lápiz digital, como herramientas de trabajo.

## ii. Integración en el plan lector (PLEA)

Para colaborar con el PLEA, desde el Departamento de Artes Plásticas destinaremos un 10% de la calificación final de cada uno de los Trimestres a supervisar el cumplimiento por parte de nuestro alumnado en las asignaturas del Departamento de unos mínimos que corresponden a ortografía, expresión oral, expresión escrita, presentación de trabajos escritos y cuaderno de trabajo diario. Por lo que se refiere a la ortografía se penalizará con 0,2 cada falta de ortografía y con 0,1 cada tilde. Los alumnos que no cometan faltas de ortografía serán valorados positivamente para incentivar su trabajo, con 0,25. Se tendrán en cuenta, igualmente, aspectos como la expresión escrita (conectores, coherencia, organización de ideas...) la presentación (limpieza, caligrafía y márgenes), que puntuarán con un máximo de 0,25 respectivamente. El máximo que los alumnos podrán sumar o restar a la calificación que suponga la media ponderada de cada uno de los trimestres, será de un punto.

## iii. Libros de texto

Por lo que se refiere a los recursos didácticos, el Departamento ha decidido para el presente curso establecer como guía fundamental de trabajo en el aula, contenidos, materiales y actividades propias de cada docente.

## iv. Bibliografías para completar

Los alumnos podrán acceder a la plataforma de préstamo digital de las bibliotecas escolares extremeñas Librarium, para solicitar siguientes libros, dónde reconocerán los recursos y lecturas de la imagen aprendidos en las unidades didácticas relacionadas con el cómic:

### 1º ESO:

- <https://librarium.educarex.es/>
- Chew nº 01/12- A gusto del consumidor. *J. Layman*. 2014
- Chew nº 02/12- Sabor internacional. *J. Layman*. 2014
- Chew nº 03/12- Sólo postres. *J. Layman*. 2014
- Chew nº 6/12- Pasteles espaciales. *J. Layman*. 2014
- Little Nemo. Regreso a Slumberland. *Eric Shanower*. 2015
- La vida de un padre abrumado. *Iñaki Echeverría*. 2016
- Eric Castel 1: Eric y los Juniors. *Reding*. 2011
- Eric Castel 2: ¡Partido de vuelta! *Reding*. 2011

- Eric Castel 3: ¡Tarjeta Roja! *Reding*. 2011
- Eric Castel 4: ¡De cara a Gol! *Reding*. 2011
- Angry Birds nº 01/06: Operación tortilla. *AA.VV.* 2016
- Angry Birds nº 02/06: Cerditos en el paraíso. *AA.VV.* 2016
- Angry Birds nº 03/06: El señuelo. *AA.VV.* 2016
- Luces, cámara y ... ¡acción! Cómic Gerónimo Stilton 16. *Gerónimo Stilton*. 2014

### 3º ESO:

- <https://librarium.educarex.es/>
- ¿Cómo va el Planeta? La pequeña filosofía de Mafalda. *Quino*. 2015
- Guerra y Paz. La pequeña filosofía de Mafalda. *Quino*. 2015
- Diario de una volátil. *Agustina Guerrero*. 2014
- Problemas del primer mundo. *Laura Pacheco*. 2014
- Un poco de madera y acero. *Chabouté*. 2015
- Einstein y la teoría de la relatividad (el manga). *Albert Einstein*. 2017
- Las abuelas dan el golpe. *Cristina Bueno*. 2015
- La buena vida. *Sara Fratini*. 2015
- Misty Circus 2. La noche de las brujas. *Victoria Francés*. 2015
- Historias sobre el fin del mundo y otras patrañas. *Trino*. 2014
- Tomas falsas. *José Fonollosa*. 2016

### 4º ESO :

- <https://librarium.educarex.es/>
- 12 de septiembre. *ART Spiegelman*. 2014
- La capa. *Joe Hill*. 2014
- Hamlet. El manga. *William Shakesperare*. 2016
- Veil. *Greg Rucka*. 2015
- Cinégeek. Pequeñas anécdotas de cine inútiles pero divertidas. *AA.VV.* 2015
- Stumptown. El caso de la chica que se llevó el champú (pero se dejó el Mini). *Greg Rucka*. 2015

### 1º y 2º BACHILLERATO ARTES:

#### DIBUJO ARTÍSTICO I y II

- <https://librarium.educarex.es/>
- Picasso - Charles, Victoria
- Goya - Calosse, Jp. A.
- Art Nouveau - Jean Lahor
- Vincent van Gogh por Vincent van Gogh - Vol I - Charles, Victoria
- Frida Kahlo - Souter, Gerry
- Velázquez, el pintor de la vida - Cansino, Eliacer
- Salvador Dalí - Charles, Victoria
- Modigliani - Charles, Victoria
- Rubens - Calosse, Jp. A.
- Schiele - Bade, Patrick
- Klee - Wigal, Donald
- 1000 Pinturas de los Grandes Maestros - Charles, Victoria
- El Bosco - Pitts Rembert, Virginia

#### VOLUMEN

- <https://librarium.educarex.es/>

- La escultura y la pintura góticas - Ballesteros Arranz, Ernesto
- Pintura y escultura románicas - Ballesteros Arranz, Ernesto
- Miguel Angel - Müntz, Eugène
- Action ART HANDS-ON ACTIVE ART ADVENTURES - MaryAnn F. Kohl
- <https://youtu.be/HhdBnXEYq6U?si=S7f4Pn1fqIaAyFfK>
- De qué hablamos cuando hablamos de Proyecto Artístico. Paola Villanueva González. Fernando Hernández Hernández (dir.) Universidad de Barcelona. Enero, 2017.

## **DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO I**

- <https://librarium.educarex.es/>

## **DISEÑO**

- <https://librarium.educarex.es/>
- Gaudí - Victoria Charles.
- La aventura creativa - André Ricard.
- Casos de diseño - André Ricard.
- Curso de diseño gráfico- Ana María López.
- Cómo nacen los objetos- Bruno Munari.

## **TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS**

- <https://librarium.educarex.es/>
- Materiales y técnicas del arte- [Ralph Mayer](#)
- Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas- [Antoni Pedrola](#)
- Dibujo y pintura: La guía más completa de materiales y técnicas para el artista contemporáneo. Kate Wilson
- El manual del artista. El libro de consulta definitivo sobre arte: Medios, materiales, herramientas y técnicas. Rob (ed.) Pepper

## **CULTURA AUDIOVISUAL**

- <https://librarium.educarex.es/>
- Buñuel en el laberinto de las tortugas - Fermín Solís
- V. O. Versión Original n. 305 Serie B
- Sordo - Rayco Pulido
- Lamia - Rayco Pulido
- El día 3 - Miguel A. Bou
- El peor libro del mundo - Elise Gravel
- The League of Extraordinary Gentlemen Nemo Corazón de hielo - Alan Moore
- ¡La sopa! (La pequeña filosofía de Mafalda)- Lavado, Joaquín Salvador
- ¡Así va el mundo! (La pequeña filosofía de Mafalda)- Lavado, Joaquín Salvador
- PLAGIO. EL SECUESTRO DE MELINA - Migoya, Hernán
- ALICIA EN UN MUNDO REAL- Franc, Isabel
- Los capullos no regalan flores - Córcoles, Raquel
- TRISTÍSIMA CENIZA - Begoña, Mikel
- Retoque Fotográfico: Los Programas Más Usados por Profesionales. Estudio FotoArte

## **MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS**

- <https://librarium.educarex.es/>

- Pablo Picasso - El minotauro de la pintura - Victoria Charles
- Velázquez - Ballesteros Arranz, Ernesto
- Pintura en los siglos XIII y XIV - Ballesteros Arranz, Ernesto
- Murillo - Ballesteros Arranz, Ernesto
- La pintura del siglo XVIII - Ballesteros Arranz, Ernesto
- El realismo y el impresionismo - Ballesteros Arranz, Ernesto
- Pintura del siglo XV: Andalucía y Castilla - Ballesteros Arranz, Ernesto
- Escuelas modernas de la pintura - Ballesteros Arranz, Ernesto
- Zurbarán - Ballesteros Arranz, Ernesto
- Tendencias actuales de la pintura - Ballesteros Arranz, Ernesto
- Pintura española contemporánea (1960 - 1992) - Ballesteros Arranz, Ernesto
- El Impresionismo - Ballesteros Arranz, Ernesto
- El realismo y el impresionismo - Ballesteros Arranz, Ernesto

## v. PLAN DE IGUALDAD DE GÉNERO

Para fomentar la igualdad y prevenir situaciones de exclusión, desde el Departamento de EPVYA a lo largo de estos años, venimos realizando una serie de acciones concretas, que aún debemos formular como objetivos:

- Corregir el desequilibrio curricular de nuestras asignaturas.
- Introducir y fomentar progresivamente el uso del lenguaje inclusivo y no sexista.
- Reorientar los criterios estéticos del alumnado desde los más estandarizados y estereotipados en un sentido sexista, discriminatorio, excluyente, cosificador... Hasta modelos alternativos suficientemente diversos como para que puedan formarse libremente.
- Reconocer en la lectura y creación de la imagen las repercusiones del androcentrismo y sus consecuencias negativas para hombres y mujeres.
- Contribuir al reconocimiento de la mujer con relación a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, devolviendo el protagonismo arrebatado o concediéndole el que nunca se le otorgó.
- Visibilizar los intereses que subyacen a las circunstancias de desigualdad y exclusión en la Historia del Arte.
- Incentivar el uso crítico de los medios y contextos digitales con fines artísticos o estéticos.
- Desarrollar y fomentar la capacidad crítica del alumnado en su rol de consumidores de publicidad.
- Prevenir y atajar las situaciones de violencia física o verbal, directa o indirecta, en el aula.
- Visibilizar modelos estética y artísticamente diversos, contribuyendo a su aceptación desde el paradigma del respeto y la tolerancia.
- Acercar desde una perspectiva crítica del Arte el tratamiento de lo masculino y lo femenino.
- Reflexionar sobre la orientación genérica de la sexualización del arte.

## vi. PROYECTO INNOVATED PARTICIPACIÓN EN EL AULA DEL FUTURO

Queda abierta la posibilidad de participar con actividades concretas a lo largo del curso que se encuadren dentro de las directrices de dicho proyecto INNOVATED AdF: potenciar el uso de las metodologías activas apoyadas en las nuevas tecnologías para el desarrollo competencial del alumnado. Asimismo se busca la cooperación interdepartamental para el desarrollo de dichas actividades.

## vii. MEDIDAS SOBRE DEBERES ESCOLARES

Ciñéndonos a la circular nº 8/2017, de 13 de septiembre de 2017, de la Secretaría General de Educación, sobre los deberes escolares, la programación didáctica del Departamento de Artes Plásticas ha sido diseñada, para que la totalidad de las láminas de los diferentes cuadernillos prácticos se realice en el aula.

De este modo, procuramos no sobrecargar al alumnado con tareas cuya supervisión será complicada si no inexistente fuera del aula, en la mayoría de los casos; evitando, asimismo, en la medida de nuestras posibilidades, que sean terceras personas quienes realicen los trabajos y generen una discordancia entre el trabajo que el docente puede ver en el aula y el que se realiza en casa.

No obstante, en previsión de que no todas las habilidades de los alumnos son iguales ni evolucionan al mismo tiempo, desde el Departamento, estimamos pertinente ofrecer la posibilidad de terminar todas aquellas láminas que no se hayan realizado en horario lectivo, en horario no lectivo. En cada una de las asignaturas el profesor, se reserva la posibilidad de exigir al alumno, que muestre la destreza que ha trabajado fuera del Centro, caso que los resultados del trabajo realizado en horas lectivas, no guarde coherencia con el que se ha realizado en horario extraescolar.

### b. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.

Según nos indica la normativa, la metodología didáctica deberá tener en cuenta el contexto y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado; será fundamentalmente activa y participativa y tratará de implicar también, en lo posible, a las familias; favorecerá la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados; estimulará el compromiso del alumno con su aprendizaje desde la motivación intrínseca, la responsabilidad y el deseo de aprender; asimismo, potenciará el trabajo individual y cooperativo en el aula, donde el rol del docente ha de ser el de guía y facilitador del proceso educativo.

Basándonos en estas recomendaciones y debido a la naturaleza de la misma clases lectivas van a emplearse de forma que gran parte del tiempo esté dedicado a análisis audiovisual y tareas de carácter práctico.

Las clases teóricas y las teórico-prácticas estarán apoyadas por materiales visuales y audiovisuales. El material necesario para el aula será: ordenadores, proyector de video, cámara fotográfica y cámara de vídeo y conexión a Internet.

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación será una constante durante el desarrollo de la asignatura. La metodología expositiva del profesor/a y la realización de las prácticas por parte de los alumnos/as será a través de las TIC. Los ordenadores se usarán prácticamente a diario, como herramienta de trabajo y de aprendizaje, y se utilizará Internet como fuente de acceso a la información además de como plataforma de creación y publicación de contenidos. Los programas informáticos empleados serán mayoritariamente de software libre, tales como: OpenOffice, Gimp, Kino, Inkscape, etcétera. Se recomendará a los alumnos que dispongan de su propio servicio gratuito de alojamiento de datos en la "nube", virtualmente, así como de una cuenta de correo electrónico. (cuenta correo @iesarroyoharnina.es)

#### PROCEDIMIENTO DIDÁCTICO:

Basándonos en la estructura general de cada unidad didáctica, el método de estudio de la misma será:

1. Evaluación previa, donde conocer los conocimientos de partida sobre el tema por parte de los alumnos.
2. Presentación de la unidad. Ésta sirve de elemento contextualizador, enlazando los contenidos con el resto del temario y con nuestro propio entorno.
3. Se enumerarán los conocimientos previos, los de la misma y los objetivos a cumplir.
4. Exposición de forma breve y concisa de los contenidos de la unidad, procurando que vayan acompañados por ejemplos audiovisuales que ayuden a entender los conceptos.
5. Relacionar los conceptos con el entorno e invitar a los alumnos a identificar en él nuevos ejemplos.
6. Al final de cada unidad se plantearán una serie de actividades prácticas para analizar y diseñar recursos y ejemplos relacionados con ella.
7. Actividades de refuerzo: destinadas a la mejor comprensión y repaso de los contenidos.

#### MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO:

Teniendo en cuenta que la predisposición del alumnado hacia el aprendizaje es diferente y variada, se intentarán cuidar los siguientes factores que inciden en la mejora del interés y la actitud.

Por un lado se intentará establecer una relación profesor-alumno lo más cordial posible, atendiendo a la diversidad del aula y creando un clima de buen funcionamiento y de respeto, haciendo ver la utilidad de cada propuesta y el acceso real a ella para que todos tengan su oportunidad de demostrar su capacidad de superar las dificultades y los objetivos. Por otro y en consecuencia, las actividades y las actuaciones que se desarrollen serán variadas, situadas en diferentes contextos, englobando conceptos multidisciplinares, etc.

Todo ello nos debe asegurar que el alumno se sienta importante y valorado dentro del aula y cómodo y capaz a la hora de “enfrentarse” con los contenidos de la asignatura favoreciendo que sean ellos mismos los protagonistas de su propio aprendizaje.

## 6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

### a. CARACTERÍSTICAS, DISEÑO E INSTRUMENTOS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

Mediante la evaluación inicial, se pretende conocer el nivel del que parte cada alumno en la asignatura, así como el grado de dominio dentro de cada competencia.

Las pruebas a partir de las cuales determinaremos el contexto educativo del que partimos, han sido diseñadas para desarrollarse con normalidad dentro de las sesiones semanales asignadas a cada una de las asignaturas del Departamento, pretendiendo con ello evaluar el nivel de competencia del alumno en un contexto ordinario y no en una situación de excepcionalidad.

Las pruebas que realizaremos serán ejercicios cuyos contenidos evalúen estándares de aprendizaje de cursos precedentes.

Con ello, perseguimos por un lado refrescar contenidos imprescindibles en muchos casos para el correcto desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje del presente curso en cada nivel, pero igualmente y de manera especial poder sondear aproximadamente de qué forma y en qué grado son competentes en cada una de las competencias clave que se trabajan en nuestra área, ya que esta situación determinará no sólo su aprendizaje sino igualmente el diseño de la práctica docente.

Los resultados de la evaluación inicial serán expresados de forma descriptiva, en ningún caso numérica, ya que lo que se pretende es dar a la información que obtengamos un formato lo más operativo posible, tanto para nosotros como para el resto del Equipo docente que trabaje con los mismos alumnos.

Las fechas habilitadas por el Equipo directivo y consensuadas por la CCP a efectos de esta evaluación son **26 y 27** de septiembre.

## b. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Teniendo en cuenta los criterios de evaluación establecidos en la programación, se concretan a continuación los procedimientos e instrumentos de evaluación que se desarrollarán en el aula con la finalidad de formar e informar al alumnado, así como a sus familias y a nosotros mismos al respecto de su situación de cara a la asunción y dominio de los contenidos, su habilitación al respecto de las competencias clave y la superación de los estándares de aprendizaje evaluables que el currículo y la programación recogen.

Para que esta evaluación pueda llevarse a cabo es imprescindible tal y como está determinado en el ROC del IES Arroyo Harnina, que el alumno asista a clase de manera regular. En las enseñanzas presenciales la legislación vigente al respecto recoge que la ausencia injustificada, sistemática y reiterada en el tiempo no supone la pérdida de la evaluación continua, pero sí dificulta la aplicación de ese mismo principio que asiste al alumno; más aún, añadimos desde este Departamento, cuando en el apartado relativo a los criterios de calificación recogemos que un porcentaje relevante de la calificación procede del trabajo realizado en el aula en las diferentes modalidades que lo concretan.

Tal y como recogemos en este documento, los porcentajes que computan para la elaboración de la calificación definitiva que indicará el grado de superación de los saberes en cada una de las evaluaciones son por sí mismos imprescindibles, pero no suficientes; es decir, resulta obligatoria la asistencia habitual a cada una de las sesiones de la asignatura porque de lo contrario no puede satisfacerse uno de los porcentajes a partir de los cuales se elabora la media aritmética.

En los supuestos en los que las faltas se justifiquen de manera suficientemente acreditada y conforme a la legislación vigente, el Departamento podrá facilitar que los alumnos suplan en horas complementarias o en horas no lectivas, fuera de los plazos establecidos para la totalidad del grupo, los trabajos que no hayan podido realizarse en las sesiones perdidas.

Así pues, no creemos necesario recoger un número determinado de ausencias injustificadas o un porcentaje que lo indique, para privar a un alumno de un derecho que debe asistirle ya que es el mismo proceso de evaluación y calificación el que va a determinar que no supere los estándares de aprendizaje evaluables y por lo tanto que no promocione. No obstante, a partir de 4 sesiones indicadas con faltas injustificadas por parte de un alumno o alumna, el hecho se pondrá en conocimiento del Equipo directivo, del Departamento de Orientación y la Trabajadora social, para que dictaminen las medidas oportunas al respecto.

Hacemos, una vez más, hincapié en que el Departamento pondrá a disposición de todos aquellos alumnos y alumnas que justifiquen suficientemente y de acuerdo con la legislación vigente al respecto sus faltas, las herramientas necesarias para estar en igualdad de condiciones que el resto de los compañeros. Todos los alumnos que no puedan superar las competencias a través de las diferentes evaluaciones podrán concurrir a una convocatoria ordinaria en junio y a una convocatoria extraordinaria en septiembre. A este respecto, el Departamento determinará si las pruebas de ambas convocatorias son pruebas de mínimos o no.

En el primero de los supuestos, la calificación no podrá exceder de 5 y los estándares mínimos de

aprendizaje evaluables que formarán parte de la prueba serán los recogidos en esta programación. En el segundo caso, la prueba podrá versar sobre cualquiera de los estándares de aprendizaje evaluables que se recogen en la asignatura ordenados por bloques temáticos y la calificación será expresada numéricamente de 1 a 10.

En aquellos alumnos/as que precisen una recuperación para superar los niveles mínimos, se procurará desarrollar los contenidos, criterios de evaluación y saberes básicos no asimilados o comprendidos de manera individualizada.

**Es absolutamente indispensable entregar los trabajos prácticos de la asignatura en el plazo establecido.**

**Los proyectos o actividades que no se entreguen en plazo, no podrán optar a más de un 5.**

**Los trabajos prácticos no podrán entregarse más de una semana tarde, para ello habrá una semana por trimestre estipulada, dedicada a la entrega de estos proyectos atrasados, que como ya se ha dicho, no podrían optar a más de un 5.**

**Dado el carácter continuo de la evaluación en la ESO y Bachillerato y siendo las calificaciones de las evaluaciones primera y segunda informativas, la calificación del último trimestre indicará el grado final de adquisición de competencias y saberes, tomando como referencia la calificación del último trimestre. En los casos en los que se considere que no refleja de manera adecuada o coherente la progresión del alumnado, se tomarán en consideración los resultados de la primera y segunda evaluación.**

En el caso de alumnado que haya obtenido evaluación desfavorable en algún trimestre, será imprescindible entregar las actividades que han impedido acreditar su competencia y realizar entrevistas personales que den registro de su rendimiento, para que la calificación del último trimestre sea representativa de su grado de adquisición de las competencias y por lo tanto pueda consignarse como nota final de forma oficial. En los casos en los que no sea así el alumnado estará obligado a concurrir a la convocatoria final ordinaria y en el supuesto de no acreditar suficientemente su competencia, a la convocatoria extraordinaria, en Bachillerato.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN para ESO:

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	<b>Criterio 1.1.</b> Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.	Análisis de la producción del alumno:  trabajos escritos o visuales
	<b>Criterio 1.2.</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.	

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p><b>2.</b> Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.</p>	<p><b>Criterio 2.1.</b> Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.</p>	<p>(rúbrica)</p> <p>Pruebas objetivas escritas /Cuestionarios</p> <p>Exposiciones o pruebas orales (rúbrica)</p> <p>Observación directa con registro anecdótico (rúbrica)</p>
	<p><b>Criterio 2.2.</b> Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.</p>	
	<p><b>Criterio 2.3.</b> Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.</p>	
	<p><b>Criterio 2.4.</b> Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</p>	
<p><b>3.</b> Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.</p>	<p><b>Criterio 3.1.</b> Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones</p>	<p>Análisis de la producción del alumno:</p> <p>trabajos escritos o visuales (rúbrica)</p> <p>Pruebas objetivas escritas /Cuestionarios</p> <p>Exposiciones o pruebas orales (rúbrica)</p>
	<p><b>Criterio 3.2.</b> Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.</p>	
<p><b>4.</b> Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente</p>	<p><b>Criterio 4.1.</b> Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.</p>	
	<p><b>Criterio 4.2.</b> Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.</p>	

generadora de ideas y de nuevas respuestas.	<b>Criterio 4.3.</b> Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	Observación directa con registro anecdótico (rúbrica)
	<b>Criterio 4.4.</b> Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio	

<p><b>5.</b> Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.</p>	<b>Criterio 5.1.</b> Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.	<p>Análisis de la producción del alumno:</p> <p>trabajos escritos o visuales (rúbrica)</p> <p>Pruebas objetivas escritas /Cuestionarios</p> <p>Exposiciones o pruebas orales (rúbrica)</p> <p>Observación directa con registro anecdótico (rúbrica)</p>
	<b>Criterio 5.2.</b> Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.	
	<b>Criterio 5.3.</b> Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.	
	<b>Criterio 5.4.</b> Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.	
<p><b>6.</b> Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas</p>	<b>Criterio 6.1.</b> Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.	
	<b>Criterio 6.2.</b> Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.	
	<b>Criterio 6.3.</b> Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica	
	<b>Criterio 6.4.</b> Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.	

de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.		
--	--	--

7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.	<b>Criterio 7.1.</b> Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.)	Análisis de la producción del alumno:
	<b>Criterio 7.2.</b> Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.	trabajos escritos o visuales (rúbrica)
8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.	<b>Criterio 8.1.</b> Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. personal que ofrecen.	Pruebas objetivas escritas /Cuestionarios  Exposiciones o pruebas orales (rúbrica)  Observación directa con registro anecdótico (rúbrica)

#### Rúbrica evaluación inicial

Competencias de expresión gráfica	Nivel de logro del alumnado en relación con los instrumentos utilizados					Instrumentos
	Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
<b>DESTREZA GRÁFICA DEL ALUMNADO</b>						prueba práctica
<b>GRADO DE CREATIVIDAD</b>						observación directa
<b>CUIDA LA LIMPIEZA, PRESENTACIÓN, ACABADO</b>						diálogo con el alumnado  Información aportada por

<b>MUESTRA CONOCIMIENTOS PREVIOS SOBRE EL COLOR</b>						equipo de orientación
<b>MUESTRA CONOCIMIENTOS PREVIOS SOBRE LA COMPOSICIÓN</b>						

Rúbrica trabajos escritos o visuales

Competencias de expresión gráfica	Nivel de logro del alumnado en relación con los instrumentos utilizados				
	Muy bajo 0-1,99	Bajo 2 2-3,99	Medio 4-5,99	Alto 6-7,99	Muy alto 8-10
<b>DESTREZA GRÁFICA DEL ALUMNADO</b>					
<b>GRADO DE CREATIVIDAD</b>					
<b>CUIDA LA LIMPIEZA, PRESENTACIÓN, ACABADO</b>					
<b>USO DEL COLOR</b>					
<b>USO DE LA COMPOSICIÓN</b>					

Los instrumentos de evaluación de los que nos serviremos para conocer el grado de adquisición de competencias en función de la superación de saberes básicos evaluables serán principalmente:

- Exámenes, que podrán ser de varios tipos; supuestos prácticos, test multirrespuesta, desarrollo, ensayo, batería de preguntas...
- Preguntas orales en el aula sobre los contenidos abordados en sesiones precedentes o al inicio de la sesión que finaliza.
- Observación directa del trabajo en el aula y la actitud. Teniendo en cuenta que nuestras asignaturas son primeramente procedimentales, esta herramienta de evaluación resulta imprescindible para medir con precisión el dominio del alumno sobre las técnicas aprendidas.
- Exposiciones orales sobre temas propuestos por los alumnos o por el profesor. Con antelación se realizará un trabajo de búsqueda y selección de información supervisado por el equipo docente del área. Las exposiciones ocuparán una parte de las sesiones ordinarias destinadas a las unidades didácticas en las que se encuadre el tema objeto de estudio y exposición. La duración de la exposición y su inscripción en la dinámica de la clase serán precisadas, determinadas y consensuadas con el alumnado con posterioridad a los resultados que dictamine la evaluación inicial.
- Realización y puesta en común de las láminas prácticas que se entreguen en clase. Para todas aquellas láminas que el alumno no haya podido termina en horas lectivas y hayan de ser finalizadas en casa, el profesor titular de la asignatura podrá solicitar al alumno la repetición de cualquiera de las mismas para comprobar que el trabajo está efectivamente realizado por él y no solamente presentado en su nombre; es decir, realizado por otra persona.

En los casos en los que el alumno no demuestre una destreza igual o similar a la que presenta el trabajo realizado en horario no lectivo en la prueba que realice el profesor en el aula, los indicadores de evaluación y por lo tanto la calificación del trabajo no será la misma; considerándose en los casos donde la diferencia entre uno y otro resultado sea notable, como no superados los estándares de aprendizaje que trabaje la prueba en cuestión. A este respecto en

ningún caso se pretende agravar al alumno que completa las tareas en horas no lectivas, sino antes bien, preservar al resto de compañeros de ese mismo agravio comparativo, así como preservando el derecho de equidad que debe regir un aula, incentivar en todo el alumnado la autonomía personal y su capacidad emprendedora, al margen de que los resultados en primera instancia sean los deseados.

- Presentaciones en formato digital. Los alumnos podrán realizar voluntariamente, siempre bajo la supervisión de los profesores del área, exposiciones sobre alguno de los temas o conceptos abordados durante las sesiones semanales. Estas exposiciones serán individuales, pero podrán elaborarse igualmente de forma colectiva siempre que el alumno justifique ese formato. Tras la presentación en soporte digital al profesor, los alumnos tendrán la posibilidad de exponer sus trabajos en el aula para el resto de los compañeros.
- Puesta al día del cuaderno de ejercicios, que será puntualmente revisado en los plazos previamente consensuados con los alumnos y que podrán ser omitidos única y exclusivamente en las excepciones cuya justificación contemple la legislación al respecto.

En pos de simplificar la evaluación de cara a que padres y alumnos estén en un contexto que les resulte comprensible y cómodo al igual que al profesorado y en orden de una comunicación más fluida y eficaz, los indicadores de logro serán esencialmente numéricos tal y como recoge el currículo para expresar las calificaciones.

Esos indicadores tradicionales irán de **1 a 10**, señalando de **1 a 4** la no superación de los estándares de aprendizaje evaluables y de **5 a 10**, la superación de estos, de manera **suficiente (5)** más que suficiente **-bien (6), notable (7), muy notable (8), sobresaliente (9) y excelente (10)**.

Si en algún caso se sustituyen estos indicadores será por un modelo descriptivo en el que se indique suficientemente la superación o no de los estándares de aprendizaje evaluables involucrados en ese momento del proceso evaluador.

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN para BACHILLERATO:

##### *DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO I*

La evaluación será continua, formativa e integradora y se tendrá en cuenta de forma objetiva.

Se utilizará para la evaluación: trabajos y valoración de la participación mediante los siguientes instrumentos de evaluación:

**Trabajos escritos y digitales:** Actividades, tareas o proyectos individuales o en grupo.

**Oralidad:** Intervención en las clases con preguntas, reflexiones, exposiciones, etc., y en el caso de las actividades on line: seguimiento de las distintas actividades e interacción con el profesor.

**Observación:** a través de un rúbrica se evaluarán las competencias que el alumnado refleje durante las clases y la realización de las diferentes tareas.

Para cualquier instrumento de evaluación, se velará porque el alumno conozca los criterios que se van a utilizar para su corrección y con anterioridad (además de la valoración que tendrá sobre la nota final, es decir, su ponderación como examen, trabajo o participación en cada uno de los tres escenarios). Los instrumentos pueden ser:

- Pruebas
- Test, formularios, etc.: preguntas de respuesta múltiple cerradas o abiertas.
- Hojas de actividades, fichas, etc.
- Cuaderno de trabajo y anotaciones del profesor.
- Cuaderno individual del alumno de ejercicios, actividades, pequeños trabajos de búsqueda de información y uso de las TICs relacionado con la materia.

- Presentaciones propias o de páginas web especializadas, blogs específicos, webquest, documentales, etc, en pizarra electrónica
- Proyectos, situaciones-problema, tareas, etc. tanto individuales como en grupo.
- En un sentido más amplio, son instrumentos todas las opciones de evaluación de plataformas y aplicaciones como Google Classroom, Kahoot, etc.

### *DIBUJO TÉCNICO I y II*

La evaluación será continua, formativa e integradora y se tendrá en cuenta de forma objetiva.

Para que el alumnado conozca el proceso de evaluación de la materia, a comienzo de curso se publicarán en classroom las muestras de las rúbricas en las que se basará la evaluación de parte del aprendizaje. Además, a través de rayuela se publicará la fecha de los exámenes propuestos y sus resultados una vez realizados y corregidos. En el caso de que algún alumno/a solicite información más precisa y personalizada, se realizará una reunión para atenderlo.

<b>COMPET. ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN DT I</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
C.E. 1 5%	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	A.1.	Guía de observación (RÚBRICA 1)
	1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.		Registro tareas (RÚBRICA 2 y RÚBRICA 3)  Exposición oral (RÚBRICA 4)
C.E. 2 30%	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	A.2. A.3. A.4. A.5 A.6. A.7.	Guía de observación (RÚBRICA 1)  Registro tareas (RÚBRICA 2)  Exposición oral (RÚBRICA 3)  Prueba escrita (PRUEBA OBJETIVA)
	Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.		
	Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.		
	Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).		

C.E. 3 30%	Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.	B.1. B.2. B.3. B.4. B.5.	
	Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.		
	Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.		
	Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.		
	Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.		
	Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.		
C.E. 4 30%	Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	C.1. C.2.	Guía de observación (RÚBRICA 1)  Registro tareas (RÚBRICA 2)
	Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.		
C.E. 5 5%	Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.	D.1. D.2.	Autonomía digital (RÚBRICA 3)
	Criterio 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.		
<b>100%</b>			

COMPET. ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DT II	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
C.E. 1 5%	1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las	A.1.	Guía de observación

	técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.		(RÚBRICA 1) Registro tareas (RÚBRICA 2 y RÚBRICA 3)
C.E. 2	Criterio 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	A.2. A.3. A.4. A.5	Exposición oral (RÚBRICA 4)  Guía de observación (RÚBRICA 1)
30%	Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	A.6. A.7.	
	Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.		
C.E. 3	Criterio 3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.		Registro tareas (RÚBRICA 2 Y 3) Exposición oral (RÚBRICA 4)
30%	Criterio 3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.		Prueba escrita (PRUEBA OBJETIVA)
	Criterio 3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.		
	Criterio 3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.		
	Criterio 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.		
C.E. 4	Criterio 4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO	B.1. B.2. B.3. B.4. B.5.	Registro tareas (RÚBRICA 2 Y 3)  Autonomía digital (RÚBRICA)
30%			

C.E. 5 5%	Criterio 5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo	D.1. D.2.	
<b>100%</b>			

Guía de observación (RÚBRICA 1): en esta parte de la materia se valorarán las competencias específicas referentes a lo actitudinal.

RÚBRICA 1  OBSERVACIÓN DIRECTA	INDICADORES DE LOGRO			
	SIEMPR E 4	A MENUDO 3	ESPORÁDIC O 2	NUNCA 1
Utiliza razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.				
Expone razonadamente los procesos desarrollados y los conceptos adquiridos utilizando el lenguaje específico de la materia				
Aprecia el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas				

Registro tareas (RÚBRICA 2 y 3): en esta parte de la materia se valorarán tareas entre las que pueden estar las siguientes: test, formularios, ejercicios de clase, tareas y actividades individuales o grupales, fichas, etc.

RÚBRICA 2  SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	INDICADORES DE LOGRO		
	LO REALIZA DE FORMA CORRECTA 2	LO REALIZA PARCIALMEN TE CORRECTO 1	NO LO REALIZA 0
Utiliza, practica y desarrolla la visión espacial, utilizando los sistemas de representación			
Recrea gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y viceversa			
Conoce y utiliza los métodos que permiten determinar de manera inequívoca, a partir de su representación, las verdaderas magnitudes, las formas y las relaciones espaciales.			
Dibuja de forma proporcionada, ya sea a mano alzada			

o con reglas, la representación de la espacialidad en el plano			
Utiliza de forma adecuada la normalización propia del dibujo técnico para la lectura inequívoca de lo representado			

<b>RÚBRICA 3 REALIZACIÓN DE EJERCICIOS, PROBLEMAS, TAREAS,...</b>	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>			
	<b>SIEMPRE 4</b>	<b>A MENUDO 3</b>	<b>ESPORÁDIC 0 2</b>	<b>NUNCA 1</b>
Muestra precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.				
Muestra rigor en los razonamientos				
Expone gráficamente el proceso de desarrollo necesario para la obtención del resultado				
Utiliza el lenguaje gráfico específico de la materia				
<i>soluciona gráficamente el problema planteado aplicando conceptos y propiedades de la geometría</i>				
<i>Utiliza el lenguaje gráfico específico para diferenciar el proceso y el resultado</i>				

Exposición oral (RÚBRICA 4): se hace imprescindible la participación oral en clase, la exposición razonada de problemas geométricos y su razonamiento argumentado, la utilización del lenguaje específico de la materia, etc.

<b>RÚBRICA 4 ORALIDAD</b>	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>			
	<b>SIEMPRE 4</b>	<b>A MENUDO 3</b>	<b>ESPORÁDIC 0 2</b>	<b>NUNCA 1</b>
Analiza de forma oral la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico identificando formas geométricas y valorando su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería.				
Utiliza razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.				
Expone razonadamente los procesos desarrollados y los conceptos adquiridos utilizando el lenguaje específico de la materia				

Prueba escrita (PRUEBA OBJETIVA): a través de esta prueba el alumno demostrará su autonomía y creatividad en la resolución de problemas .

## *DIBUJO ARTÍSTICO I y II, TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS.*

La evaluación será continua, formativa e integradora y se tendrá en cuenta de forma objetiva.

Los instrumentos de evaluación van a ser lo más variados posibles para que el alumno/a no se vea perjudicado por un único instrumento de evaluación.

También contaremos con otros instrumentos de evaluación que nos aportarán información sobre los contenidos adquiridos, las capacidades que van implementando el alumno y la alumna en la materia. Para ello nos serviremos de:

- Anteproyectos – ejercicio teórico práctico de búsqueda de información, investigación de materiales, artistas, bocetos del proyecto, etc.
- Desarrollo de la obra – realización del trabajo proyectado.
- Memorias – ejercicio de recopilación de todo el proceso de trabajo.
- Cuaderno de artista – trabajo práctico dónde el alumno/a puede tratar otros modos de expresión.

Será responsabilidad del alumno/a conservar todos los trabajos (con su respectivos apartados) realizados durante el curso, ya que podrían ser solicitados con el fin de comprobar su progresión durante el curso.

Los ejercicios están ideados para que el alumno/a desarrolle los mismo en su gran parte en clase, evitando en la medida de lo posible, el trabajo en casa. En algunos momentos el alumno/a tendrá “tiempos muertos” en los que puede trabajar las memorias o el cuaderno de artista.

Aunque la asistencia y comportamiento no tenga un peso específico en la evaluación, sí que se tendrá en cuenta para abrir, en caso que fuera necesario, un protocolo de absentismo. Este se comenzaría a gestionar a partir del 20% de faltas no justificadas en la evaluación.

Las entregas de los trabajos se avisarán con antelación suficiente para que los alumnos puedan completarlas y deberán ser entregados en fecha y hora, ya sea de manera física y mediante Classroom.

Es absolutamente indispensable entregar los trabajos prácticos de la asignatura en el plazo establecido. Los proyectos o actividades que no se entreguen en plazo, no podrán optar a más de un 5. Los trabajos prácticos no podrán entregarse más de una semana tarde, para ello habrá una semana por trimestre estipulada, dedicada a la entrega de estos proyectos atrasados, que como ya se ha dicho, no podrían optar a más de un 5.

En caso de enfermedad o causas de fuerza mayor, en el que los alumnos y alumnas no puedan entregar en plazo las actividades, se pactaría otra fecha de entrega, siempre y cuando fuera dentro de la evaluación. En caso que fuera a caballo entre dos evaluaciones, la primera quedaría suspensa a falta de entregar y el ejercicio en cuestión, pero se consideraría recuperada en el siguiente, siempre y cuando dicho ejercicio cumpliera los mínimos para poder superarlo.

Aunque el comportamiento, participación y la asistencia no son evaluables, se consideran indispensables para el buen funcionamiento del día a día de las sesiones en clase.

\*Los trabajos prácticos de refuerzo en casa, Cuaderno de Artista, son de obligada entrega.

En las siguientes rúbricas se encuentran los criterios que se tendrán en cuenta para la evaluación del mismo.

<b>RÚBRICA PROYECTOS /ACTIVIDADES DE AULA</b>						
		<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Insuficiente</b>	<b>Sin ejecución</b>
30%	Encajado y composición	3	2	1	0,5	0
60%	Desarrollo de la técnica, claroscuro, volumen y texturas	6	4	3	2	0
10%	Ejecución, aplicación de la técnica y acabado final	1	0,75	0,5	0,25	0
<b>ELEMENTOS A TENER EN CUENTA</b>						
<p><b>TÉCNICA:</b> Dominar los materiales, técnicas y soportes.  <b>COMPOSICIÓN:</b> Buscar orden, equilibrio y respetar márgenes.  <b>COLOR Y ESCALA TONAL:</b> Mostrar conocimientos de las relaciones entre estos y contribuir a la expresividad de la obra.  <b>DIBUJO:</b> Debe ser expresivo y detallado. Hacer uso de la línea sensible, trazos y texturas.  <b>EXPRESIVIDAD Y ORIGINALIDAD:</b> Buscar originalidad y transmitir emociones.  <b>PROPORCIONALIDAD Y ENCAJADO:</b> Encajar correctamente las formas del modelo.  <b>CAPACIDAD DE SÍNTESIS Y EXPRESIVIDAD</b> del dibujo.  <b>CLAROSCURO Y LUZ:</b> Correcto uso en el modelado de las formas del dibujo.  <b>MATERIALES:</b> Hacer uso correcto de los materiales de dibujo.  <b>PRESENTACIÓN:</b> Correcta presentación del trabajo final.</p>						

<b>RÚBRICA CUADERNO DE ARTISTA</b>							
		0	1	2	3	4	5
1	Utiliza adecuadamente las distintas técnicas como medio de expresión						
2	Establece relaciones entre las técnicas y el tema establecido						
3	Realiza un trabajo de calidad						
4	Expone y presenta de manera coherente sus ideas						
5	Presenta un ejercicio propio y personal						

Esta rúbrica puede verse modificada en caso de detectar alguna carencia en las mismas. Los alumnos y alumnas serán informados de estos cambios, si los hubiera.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje, así como las competencias clave y los objetivos de la etapa nos servirán como guías para establecer los criterios de calificación. Estos criterios de calificación se plasmarán a modo de rúbricas donde cada aspecto a tener en consideración serán valorados de 0 a 5, siendo el 0 en caso de no ser mencionado o no tratado ese aspecto, y el 5 realizado perfectamente.

Se utilizarán las siguientes rúbricas según los distintos instrumentos empleados:

<b>RÚBRICA ANTEPROYECTO</b>							
		0	1	2	3	4	5
1	Explica utilizando la terminología propia de Volumen.						
2	Expone y presenta de manera coherente sus ideas						
3	Escribe de manera propia y personal, sin “corta pegas” de internet u otras fuentes						
4	Recopila y analiza información relacionada con el proyecto						
5	Realiza bocetos explicativos de su propuesta.						
6	Idea alternativas a la propuesta inicial						
7	Menciona referentes artísticos o de otra índole						
8	Establece una previsión de materiales y herramientas						
9	Plantea una estructura básica del trabajo						
10	Idea proyectos en función a unos requerimientos previos						
11	Establece relación entre los materiales, formas, nivel de iconicidad, como medios expresivos						
12	Menciona las fuentes de información consultadas						
13	Aporta información gráfica a parte de los bocetos						
14	Indica nombre, grupo, ejercicio						
15	Realiza una portada						

<b>RÚBRICA DESARROLLO TRIDIMENSIONAL</b>							
		0	1	2	3	4	5
1	Identifica, almacena, utiliza de manera correcta los materiales y herramientas.						
2	Realiza una correcta previsión de materiales y herramientas acorde al proyecto.						

3	Realiza su trabajo con solvencia en condiciones de higiene y seguridad.						
4	Identifica, analiza y plantea una correcta estructura básica.						
5	Usa adecuadamente el lenguaje tridimensional y la composición según la propuesta planteada.						
6	Idea alternativas y resuelve con solvencia los problemas propios del proceso de trabajo.						
7	Desarrolla un proyecto escultórico según los requerimientos previos.						
8	Se ajusta el trabajo tridimensional a su idea proyectual.						
9	Establece relación entre los materiales, formas, nivel de iconicidad, como medios expresivos.						
10	Planifica el proceso de trabajo						

<b>RÚBRICA MEMORIAS</b>							
		0	1	2	3	4	5
1	Explica utilizando la terminología propia de Volumen.						
2	Expone y presenta con corrección las memorias.						
3	Escribe de manera propia y personal, sin “corta pegas” de internet u otras fuentes						
4	Expone y presenta de manera coherente sus ideas						
5	Recopila, analiza y explica la información relacionada del todo el proceso proyectual						
6	Presenta una memoria gráfica propia y personal, ordenada y comprensible del proceso de trabajo						
7	Justifica las modificaciones llevadas a cabo en el proceso						
8	Menciona y/o amplía referentes artísticos o de otra índole						
9	Establece un listado de los materiales y herramientas empleados						
10	Establece relación entre los materiales, formas, nivel de iconicidad, como medios expresivos						
11	Menciona las fuentes de información consultadas						
12	Realiza una conclusión personal del proceso de trabajo						

CUADERNO DE ARTISTA							
		0	1	2	3	4	5
1	Utiliza adecuadamente las distintas técnicas como medio de expresión						
2	Establece relaciones entre las técnicas y el tema establecido						
3	Realiza un trabajo de calidad						
4	Expone y presenta de manera coherente sus ideas						
5	Presenta un ejercicio propio y personal						

Estas rúbricas pueden verse modificadas en caso de detectar alguna carencia en las mismas, los alumnos y alumnas serán informados de estos cambios, si los hubiera.

### *MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS*

Para evaluar el grado de adquisición de los objetivos y contenidos propuestos en cada Situación de Aprendizaje se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

#### **Instrumentos para evaluar los conocimientos:**

- Pruebas de carácter escrito sobre los contenidos teóricos.
- Análisis, debates y discusiones realizados en clase.
- Realización de trabajos prácticos de carácter audiovisual y radiofónico, con diferentes fechas de entrega a lo largo del curso académico, tanto individuales como en grupo.
- Lecturas.
- Exposiciones de trabajos en clase, tanto individuales como grupales.

También contaremos con otros instrumentos de evaluación que nos aportarán información sobre los contenidos adquiridos, las capacidades que van implementando el alumno y la alumna en la materia. Para ello nos serviremos de:

- Anteproyectos – ejercicio teórico práctico de búsqueda de información, investigación de materiales, artistas, bocetos del proyecto, etc.
- Desarrollo de la obra – realización del trabajo proyectado.
- Memorias – ejercicio de compilación de todo el proceso de trabajo.

Será responsabilidad del alumno/a conservar todos los trabajos (con su respectivos apartados) realizados durante el curso, ya que podrían ser solicitados con el fin de comprobar su progresión durante el curso.

La planificación de aula está pensada para que el alumno desarrolle los trabajos durante las clases lectivas, evitando el trabajo en casa siempre que sea posible. En algunos momentos el alumno/a tendrá “tiempos muertos” en los que puede trabajar las memorias o el cuaderno de artista.

<b>RÚBRICA PARA COMENTARIOS DE TEXTO (Mov. Culturales...)</b>							
		0	1	2	3	4	5
1	Selecciona fuentes documentales apropiadas para recabar información.						
2	Analiza la información y realiza una síntesis a partir de varias fuentes documentales.						
3	Contrapone argumentos extraídos de fuentes documentales distintas.						
4	Ajusta la estructura narrativa a los guiones proporcionados en clase.						
5	Usa adecuadamente el lenguaje técnico o los conceptos asociados a los saberes básicos.						
6	Aporta argumentos personales o apoya argumentadamente ideas de autores tratados en clase.						
7	Analiza imágenes y otras fuentes documentales no textuales, y establece relaciones (analógicas, dialógicas, etc.).						

<b>RÚBRICAS PARA TRABAJOS RADIOFÓNICOS (Mov. Culturales...)</b>							
		0	1	2	3	4	5
1	Selecciona fuentes documentales apropiadas para recabar información.						
2	Analiza la información y realiza una síntesis a partir de varias fuentes documentales.						
3	Elabora un guión radiofónico ajustándose al modelo estándar proporcionado.						
4	Expone con originalidad la información.						
5	Expone con corrección, rigor y orden la información.						
6	Utiliza correctamente los recursos tecnológicos para la grabación y edición de documentos sonoros, incorporando efectos sonoros y música contextual y artísticamente relacionados con los temas tratados.						
7	Justifica las modificaciones llevadas a cabo en el proceso						
8	Incorpora elementos literarios y creativos a la narración (diálogos, monólogos, crónicas, testimonios, etc.)						
9	Cita correctamente las fuentes de información consultadas, textuales o de otra índole.						

10	Incorpora consideraciones y valoraciones críticas propias.						

RÚBRICA PARA SÍNTESIS DE LECTURAS (Mov. Culturales...)							
		0	1	2	3	4	5
1	Busca, anota e incorpora a su discurso personal vocabulario técnico del texto.						
2	Identifica y subraya ideas principales en el texto y las clasifica en un esquema.						
3	Estructura la redacción de manera afín a las partes de la lectura realizada.						
4	Establece relaciones y contraposiciones entre las distintas ideas del texto.						
5	Expone o redacta un texto de síntesis, con orden y claridad, incorporando ejemplos y analogías para facilitar la comprensión de las ideas principales..						

#### Instrumentos para evaluar las actitudes:

- La observación y registro del trabajo y del comportamiento diario del alumno en clase.
- Análisis de las tareas realizadas en clase.

Para evaluar el desarrollo de los alumnos en los distintos ámbitos del módulo, se utilizarán también los siguientes **INDICADORES**:

- Además de la observación directa del trabajo del alumno en clase, evaluaremos también el grado de implicación y participación en el desarrollo de las actividades, habilidades manifestadas, respeto a los compañeros, etc.
- Se valorará la presentación clara, limpia y ordenada de los trabajos realizados.
- Se tendrá muy en cuenta la expresión escrita, penalizando la falta de limpieza, faltas de ortografía (se restará 0,5 puntos a la nota final del examen escrito por cada cuatro faltas de ortografía), inadecuada presentación y orden de las actividades, etc. Dicho criterio también contabilizará en la entrega de trabajos escritos.
- Se indicará al alumno el procedimiento de entrega de las actividades y trabajos. En caso de no cumplir con las instrucciones proporcionadas, se restará un punto de la nota final de la actividad o trabajo.
- La actitud positiva del alumno frente a la asignatura así como la disposición favorable hacia el trabajo, respeto a compañeros y profesores.
- La asistencia regular a clase se tendrá muy en cuenta. El Departamento establece el siguiente criterio en cuanto a la asistencia a clase y la evaluación continua.
- Perderán el derecho a la evaluación continua en una evaluación aquellos alumnos superen el 20% de faltas de asistencia tanto justificadas como injustificadas en esa evaluación. (Esto supondrá que esos alumnos tendrán que examinarse de los contenidos de esa evaluación en la prueba ordinaria de junio)
- Perderán el derecho a la evaluación continua del curso completo aquellos alumnos que superen el 20% de faltas de asistencia tanto justificadas como injustificadas en el total del



1	Explica utilizando la terminología propia de Volumen.						
2	Expone y presenta de manera coherente sus ideas						
3	Escribe de manera propia y personal, sin “corta pegas” de internet u otras fuentes						
4	Recopila y analiza información relacionada con el proyecto						
5	Realiza bocetos explicativos de su propuesta.						
6	Idea alternativas a la propuesta inicial						
7	Menciona referentes artísticos o de otra índole						
8	Establece una previsión de materiales y herramientas						
9	Plantea una estructura básica del trabajo						
10	Idea proyectos en función a unos requerimientos previos						
11	Establece relación entre los materiales, formas, nivel de iconicidad, como medios expresivos						
12	Menciona las fuentes de información consultadas						
13	Aporta información gráfica a parte de los bocetos						
14	Indica nombre, grupo, ejercicio						
15	Realiza una portada						

<b>RÚBRICA MEMORIAS</b>							
		0	1	2	3	4	5
1	Explica utilizando la terminología propia de Volumen.						
2	Expone y presenta con corrección las memorias.						
3	Escribe de manera propia y personal, sin “corta pegas” de internet u otras fuentes						
4	Expone y presenta de manera coherente sus ideas						
5	Recopila, analiza y explica la información relacionada del todo el proceso proyectual						
6	Presenta una memoria gráfica propia y personal, ordenada y comprensible del proceso de trabajo						
7	Justifica las modificaciones llevadas a cabo en el proceso						
8	Menciona y/o amplía referentes artísticos o de otra índole						

9	Establece un listado de los materiales y herramientas empleados						
10	Establece relación entre los materiales, formas, nivel de iconicidad, como medios expresivos						
11	Menciona las fuentes de información consultadas						
12	Realiza una conclusión personal del proceso de trabajo						

**Tabla de ponderaciones para actividades tipo evaluables en Movimientos Culturales y Artísticos:**

Lecturas, exposiciones, participación activa durante la sesión mediante preguntas y respuestas durante el proceso de la explicación de cada unidad, traer material necesario, cuidado de materiales y mobiliario del aula, recopilación de apuntes.	20%
Trabajos y propuestas prácticas.	30%
Prueba escrita y examen	50%

**\*IMPORTANTE.** Si bien la suma ponderada supone la totalidad de la calificación trimestral del alumno, se debe tener presente la importancia de superar todas las tareas, tanto prácticas como escritas, con una nota igual o mayor al veinte por ciento de su máxima posible, para que la media ponderada trimestral sea posible. Es decir, en una prueba escrita o un trabajo que sean calificados sobre 10 puntos, la nota mínima que el alumno debe alcanzar es un 2. La evaluación trimestral estará suspendida si no cumple este último criterio en 2 o más pruebas escritas o trabajos prácticos a lo largo del trimestre. Es un criterio de evaluación imprescindible, aunque al final del trimestre la media ponderada de un alumno sea positiva. Este criterio se propone aquí para evitar, por parte de los alumnos, un abandono total y consciente de tipos específicos de trabajos prácticos y/o pruebas escritas a los que muestran menor predisposición.

*CULTURA AUDIOVISUAL*

La evaluación será continua, formativa e integradora. Se tendrán en cuenta las competencias adquiridas a través de la intervención, manejo, elaboración, y valoración de todos los saberes básicos de la materia.

La observación directa, la elaboración de trabajos prácticos y los debates en clase, se vuelven fundamentales para el seguimiento del aprendizaje y la detención de problemas en la adquisición de conocimientos y competencias.

Será responsabilidad del alumnado o grupos de alumnado conservar y registrar todas las evidencias del proceso de creación en todas sus fases, a fin de realizar las memorias o dossiers pertinentes, que serán solicitados con, al menos, una semana de antelación.

Siempre que sea posible, la recogida de trabajos o evidencias será pactada en fecha y hora con los propios alumnos. En caso de enfermedad o causas de fuerza mayor que impida cumplir con dicha recogida, el alumno tendría que concertar una nueva fecha de entrega que sea anterior a la última semana previa a las evaluaciones.

El planteamiento de la asignatura permite que el alumno sobrelleve la total o casi total carga de trabajo durante las horas lectivas. Si bien, dependiendo de la naturaleza del proyecto, es muy probable que requiera de una dedicación más puntual en horas no lectivas, especialmente cuando el

espacio físico del centro u otras limitaciones análogas interfieran el buen desarrollo del trabajo o limiten sus posibilidades creativas, por ejemplo, a la hora de elaborar reportajes fotográficos.

En caso de no superar la primera o la segunda evaluación, la recuperación consistirá sencillamente en la puesta a punto del trabajo incompleto o atrasado, en condiciones de forma y calidad, durante la evaluación siguiente.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
CE1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando consciente y críticamente sobre la importancia de su legado histórico, desarrollando el criterio estético, valorando el patrimonio y la importancia de su conservación, así como ampliando las posibilidades de disfrute y el enriquecimiento del imaginario propio.	Criterio 1.1. Criterio 1.2. Criterio 1.3.	A.1 A.2	Guía de observación (RÚBRICA 1) 15%  Registro tareas (RÚBRICA 2) 60%
CE2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia y una banda de sonido como recurso creativo, evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos y valorando su entorno para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.	Criterio 2.1. Criterio 2.2. Criterio 2.3.	A.1 A.2 B.1 B.2	Exposición oral (RÚBRICA 3) 15%  Cuestionarios, juegos interactivos sobre los saberes 10%
CE3. Seleccionar e incorporar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje audiovisual a su propia producción, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), realizando creaciones audiovisuales de forma colectiva y desenvolviéndose adecuadamente en circunstancias diversas.	Criterio 3.1. Criterio 3.2. Criterio 3.4.	C.1. C.2. C.3. C.4. D.1. D.2. D.3. D.4.	
CE4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.	Criterio 4.1. Criterio 4.2. Criterio 4.3.	D.1 D.2. D.3. D.4. D.5.	

**\*IMPORTANTE.** Si bien la suma ponderada supone la totalidad de la calificación trimestral del alumno, se debe tener presente la importancia de superar todas las tareas, tanto prácticas como orales, con una nota igual o mayor al veinte por ciento de su máxima posible, para que la media ponderada trimestral sea posible. Es decir, en una prueba oral o un trabajo que sean calificados sobre 10 puntos, la nota mínima que el alumno debe alcanzar es un 2. La evaluación trimestral estará suspendida si no cumple este último criterio en 2 o más pruebas orales o trabajos prácticos a lo largo del trimestre. Es

un criterio de evaluación imprescindible, aunque al final del trimestre la media ponderada de un alumno sea positiva.

Se considera que un trabajo o una prueba escrita obtienen una calificación positiva cuando la nota sea igual o supere el cincuenta por ciento del máximo posible. Es decir, en un trabajo práctico cuya calificación numérica se consigne de 1 a 6 puntos, sólo se considerará aprobado con 3 puntos o más.

En caso de que el alumnado no tenga la evaluación ordinaria superada, será convocado para realizar una prueba extraordinaria de carácter teórico y con uno o varios supuestos prácticos, establecida en fecha y hora con suficiente antelación. En dicha prueba, el alumnado deberá demostrar haber adquirido al menos los saberes básicos, y a ser posible las competencias y conocimientos objetos de todo el curso. Además, anexo a esta prueba, se podrá exigir trabajos de carácter práctico..

### *DISEÑO.*

La evaluación será continua, formativa e integradora. Se llevará a cabo mediante un cuaderno de aula, la observación directa, la elaboración de trabajos prácticos (prácticas de laboratorio y prácticas de campo), y mediante algunas pruebas escritas específicas que pueden incluir supuestos prácticos.

Se utilizarán para la evaluación, fundamentalmente, recogidas de evidencias en las distintas fases de los trabajos memorias, planificaciones, esbozos, productos acabados y presentaciones.

Será responsabilidad del alumno/a o grupos de alumnos conservar y registrar todas las evidencias del proceso de creación en todas sus fases, a fin de realizar las memorias o dossiers pertinentes, que serán solicitados con, al menos, una semana de antelación. Siempre que sea posible, la recogida de trabajos o evidencias será pactada en fecha y hora con los propios alumnos. En caso de enfermedad o causas de fuerza mayor que impida cumplir con dicha recogida, el alumno tendría que concertar una nueva fecha de entrega que sea anterior a la última semana previa a las evaluaciones.

Las pruebas escritas de control serán asignadas, por lo general, a razón de una por cada tres unidades didácticas. Y en ellas también se podrá pedir, reiteramos, la realización *in situ* de algún supuesto práctico. Si fuera necesario para ello, se avisará con la suficiente antelación, para que los alumnos puedan traer materiales e instrumentos adecuados.

El planteamiento de la asignatura permite que el alumno sobrelleve la total o casi total carga de trabajo durante las horas lectivas. Si bien, dependiendo de la naturaleza del proyecto, es muy probable que requiera de una dedicación más puntual en horas no lectivas, especialmente cuando el espacio físico del centro u otras limitaciones análogas interfieran el buen desarrollo del trabajo o limiten sus posibilidades creativas, por ejemplo, a la hora de elaborar reportajes fotográficos.

La asistencia y el comportamiento no tienen un peso específico en la evaluación. Pero es obvio que sí se tendrá en cuenta para, en caso que fuera necesario, una evaluación diferenciada del resto de alumnos, no basada en la evaluación continua y la recogida de información diaria en el aula. Se comenzaría a gestionar a partir del 20 por ciento de las faltas no justificadas en la evaluación.

En caso de suspender la primera o la segunda evaluación, la recuperación consistirá sencillamente en la puesta a punto del trabajo incompleto o atrasado, en condiciones de forma y calidad, durante la evaluación siguiente. Se considera superada la evaluación anterior cuando el alumno pueda avanzar y concluir la nueva evaluación de manera satisfactoria. Si bien, el profesor se reserva el derecho de hacer pruebas teórico prácticas, relativas a contenidos parciales del currículo, cuando lo considere oportuno, siempre que dicha prueba muestre claramente sus criterios de calificación y sea notificada con al menos 15 días de antelación al alumno.

### Tabla de ponderaciones:

Intervenciones en clase	10%
Trabajos y propuestas prácticas.	50%
Prueba escrita	40 %

**\*IMPORTANTE.** Si bien la suma ponderada supone la totalidad de la calificación trimestral del alumno, se debe tener presente la importancia de superar todas las tareas, tanto prácticas como escritas, con una nota igual o mayor al veinte por ciento de su máxima posible, para que la media ponderada trimestral sea posible. Es decir, en una prueba escrita o un trabajo que sean calificados sobre 10 puntos, la nota mínima que el alumno debe alcanzar es un 2. La evaluación trimestral estará suspendida si no cumple este último criterio en 2 o más pruebas escritas o trabajos prácticos a lo largo del trimestre. Es un criterio de evaluación imprescindible, aunque al final del trimestre la media ponderada de un alumno sea positiva. Este criterio se propone aquí para evitar, por parte de los alumnos, un abandono total y consciente de tipos específicos de trabajos prácticos y/o pruebas escritas a los que muestran menor predisposición.

Se considera que un trabajo o una prueba escrita obtienen una calificación positiva cuando la nota sea igual o supere el cincuenta por ciento del máximo posible. Es decir, en un trabajo práctico cuya calificación numérica se consigne de 1 a 6 puntos, sólo se considerará aprobado con 3 puntos o más.

En caso de que el alumno/a no tenga la evaluación final será convocado para realizar una prueba extraordinaria de carácter teórico y con uno o varios supuestos prácticos, establecida en fecha y hora con suficiente antelación. En dicha prueba, el alumno/a deberá demostrar haber adquirido al menos los saberes básicos, y a ser posible las competencias y conocimientos objetos de todo el curso. Además, anexo a esta prueba se podrá exigir trabajos de carácter práctico realizados en casa.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

**La asociación a los descriptores operativos se establece en unas tablas comunes, quedando recogida en la Programación General Anual como acuerdo del claustro.**

**Aún así, mantenemos como referencia para el alumnado y para este documento, los siguientes criterios que vinculan los porcentajes a las herramientas, instrumentos y momentos de la evaluación, hasta que la Comisión designada presente al claustro los resultados de las tablas comunes.**

**Entendemos que los porcentajes asignados a las herramientas se refieren a los resultados cualitativos que éstas ofrecen como medio para adquirir una o varias competencias, dependiendo de cada caso.**

Se formará al alumnado para conseguir madurez y autonomía (aprender a aprender) aplicando los siguientes criterios:

- Ortografía: se aplicarán reducción de nota: 0,2 por falta.
- Cada día de retraso en la entrega de trabajos supondrá – 1 punto en la actividad.

**Dado el carácter continuo de la evaluación en la ESO y Bachillerato y siendo las calificaciones de las evaluaciones primera y segunda informativas, la calificación del último trimestre indicará el grado final de adquisición de competencias y saberes, tomando como referencia la calificación del último trimestre. En los casos en los que se considere que no refleja de manera adecuada o**

**coherente la progresión del alumnado, se tomarán en consideración los resultados de la primera y segunda evaluación.**

En el caso de alumnado que haya obtenido evaluación desfavorable en algún trimestre, será imprescindible entregar las actividades que han impedido acreditar su competencia y realizar entrevistas personales que den registro de su rendimiento, para que la calificación del último trimestre sea representativa de su grado de adquisición de las competencias y por lo tanto pueda consignarse como nota final de forma oficial. En los casos en los que no sea así el alumnado estará obligado a concurrir a la convocatoria final ordinaria y en el supuesto de no acreditar suficientemente su competencia, a la convocatoria extraordinaria, en Bachillerato.

### **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO**

A	Hasta 5 puntos podrán conseguir alumnos y alumnas, a través de la media aritmética simple de las calificaciones correspondientes a láminas, y ejercicios completados en el aula durante cada sesión. *(En caso de no haber pruebas teóricas - prácticas (examen trimestral), el apartado A tendrá un valor del <b>80%</b> de la nota)	50%
B	Hasta 3 puntos a partir de la media aritmética simple de las calificaciones de las pruebas objetivas escritas.	30%
C	Hasta 2 puntos por la corrección expositiva, compositiva, limpieza y destreza en los procedimientos, a partir de los criterios estéticos y artísticos puestos en conocimiento del alumnado a lo largo de cada trimestre	20%

### **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO**

A	Hasta 5 puntos podrán conseguir alumnos y alumnas, a través de la media aritmética simple de las calificaciones correspondientes a láminas, y ejercicios completados en el aula durante cada sesión. *(En caso de no haber pruebas teóricas - prácticas (examen trimestral), el apartado A tendrá un valor del <b>80%</b> de la nota)	50%
B	Hasta 3 puntos a partir de la media aritmética simple de las calificaciones de las pruebas objetivas teóricas - prácticas (examen trimestral)	30%
C	Hasta 2 puntos por la actitud frente a la materia: Participación activa durante la sesión mediante preguntas y respuestas durante el proceso de la explicación de cada unidad, traer material necesario, cuidado de materiales y mobiliario del aula, recopilación de apuntes.	20%

### **EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4º ESO)**

A	Hasta 5 puntos podrán conseguir alumnos y alumnas, a través de la media aritmética simple de las calificaciones correspondientes a láminas, y ejercicios completados en el aula durante cada sesión. *(En caso de no haber pruebas teóricas - prácticas( examen trimestral), el apartado A tendrá un valor del <b>80%</b> de la nota)	50%
---	--	-----

B	Hasta 3 puntos a partir de la media aritmética simple de las calificaciones de las pruebas objetivas teórica-práctica ( exámenes)	30%
C	Hasta 2 puntos por la actitud frente a la materia: Participación activa durante la sesión mediante preguntas y respuestas durante el proceso de la explicación de cada unidad, traer material necesario, cuidado de materiales y mobiliario del aula, recopilación de apuntes.	20%

### DIBUJO TÉCNICO I y II (1º y 2º BACHILLERATO CIENTÍFICO-TECNOLÓGICO)

Observaciones	competencia específica	criterios DT I	criterios DTII	instrumentos	
Las competencias específicas de la materia serán evaluadas con diferentes instrumentos, a cada instrumento de evaluación se le otorga un peso específico para la obtención de la calificación trimestral.	CE1, CE5	1.1 y 1.2 5.1 Y 5.2	1.1 5.1	rúbrica 1 y 4	10%
	CE2, CE3, CE4	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6 4.1, 4.2,	2.1, 2.2, 2.3 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 3.5 4.1	rúbrica 2 y 3	10%
	CE2, CE3, CE4	2.1, 2.2, 2.3, 2.4 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6 4.1, 4.2,	2.1, 2.2, 2.3 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 3.5 4.1	prueba objetiva	80%
Total por evaluación					100%
La calificación de la evaluación ordinaria se obtendrá al otorgar a cada trimestre un porcentaje que responde a una evaluación continua.				1ª Evaluac.	25%
				2ª Evaluac.	30%
				3ª Evaluac.	45%
Total evaluación ordinaria					100%

### DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO I (1º BACHILLERATO)

CE		Instrumentos	Criterios Evaluación		
			1º Trim	2º Trim	3º Trim
	Oralidad, debates y análisis 10%	- Rúbrica oralidad			
CE 1 20%	Registro tareas 30%	-Rúbrica de investigación -Rúbrica de ejecución y resultados -Registro de trabajo	CE.1. 1	CE.1. 2	
CE 2 20%			CE.1. 2	CE.2.2 CE.3.1	CE.2.2 CE.3.3
CE3			CE. 2.1 CE.2.2 CE.3.2	CE.3.2 CE.3.3 CE.4.1	CE.3.4 CE.4.1 CE.4.2

20%			CE.4.1 CE.4.2	CE.4.2 CE. 5.1	CE.5.2
CE4 20%					
CE5 20%					
	Proyectos en grupo 20%	-Rúbrica ejecución trabajo grupal -Observación directa			
	Cuestionarios, juegos interactivos sobre los saberes 10%	-Registro de ejecución			
	-Prueba objetiva 30%	-Prueba escrita			

La calificación de la evaluación ordinaria se obtendrá al otorgar a cada trimestre un porcentaje que responde a una evaluación continua.	1º Evaluación	30%
	2ª Evaluación	30%
	3ª Evaluación	40%
Total evaluación ordinaria		100%

### CULTURA AUDIOVISUAL (1º BACHILLERATO ARTES)

CE		Instrumentos	OBSERVACIONES
CE 1 20%	Oralidad, debates y análisis 20%	- Rúbrica oralidad	Todas las CE serán evaluadas en cada uno de los instrumentos utilizados a través de diferentes criterios de evaluación en cada una de ellas. Todas las CE tendrán el mismo peso en la nota final.
CE 2 20%	Registro tareas 50%	-Rúbrica de investigación -Rúbrica de ejecución y resultados -Registro de trabajo	
CE3 20%	Proyectos en grupo 20%	-Rúbrica ejecución trabajo grupal -Observación directa	
CE4 20%			
CE5 20%	Cuestionarios, juegos interactivos sobre los saberes 10%	-Registro de ejecución	
100%	TODAS LAS COMPETENCIAS SE EVALUARÁN CON EL MISMO PESO		

La calificación de la evaluación ordinaria se obtendrá al otorgar a cada trimestre un porcentaje que refleja la evolución del alumnado	1ª Evaluación	25%
	2ª Evaluación	35%
	3ª Evaluación	40%
Total evaluación ordinaria		100%

### DIBUJO ARTÍSTICO I y II (1º y 2º BACHILLERATO ARTES)

A	Hasta 5 puntos en virtud de la media aritmética simple de las calificaciones de las prácticas, según programación y trimestre. (Trabajos de aula) *(En caso de no haber Cuaderno de Artista (apartado B) y/o pruebas teóricas - prácticas (apartado C), el apartado A tendrá un valor del <b>70%</b> o <b>90%</b> de la nota)	50%
B	Hasta 2 puntos a partir de la calificación sobre 10 del Cuaderno de Artista o actividades fuera del aula. En la corrección y calificación del mismo se tendrán en cuenta los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización adecuada de las distintas técnicas como medio de expresión.</li> <li>- Capacidad de relación entre las técnicas y el tema trabajado.</li> <li>- Exposición y presentación coherente de las propias ideas.</li> <li>- Presentación de un ejercicio propio y original, respetando los criterios estéticos y artísticos, previamente puestos a disposición del alumnado.</li> </ul>	20%
C	Hasta 2 puntos a partir de la calificación sobre 10 de pruebas teóricas-prácticas.	20%
D	Hasta 1 punto a partir del adecuado cumplimiento de los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Correcta utilización de las distintas técnicas como medio de expresión.</li> <li>- Capacidad de relación entre las técnicas y el tema establecido.</li> <li>- Presentación de un trabajo de calidad.</li> <li>- Exposición y presentación coherente de las ideas.</li> <li>- Presentación de un ejercicio propio y original, respetando los criterios estéticos y artísticos, previamente puestos a disposición del alumnado.</li> <li>- Uso adecuado del material propio y mantenimiento del aula.</li> </ul>	10%

### VOLUMEN (1º BACHILLERATO ARTES)

A	Hasta 2 puntos a partir de la calificación del anteproyecto que elaborará el alumnado. En la confección de esta parte del proyecto, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de la terminología propia de la asignatura.</li> <li>- Exposición y presentación coherente de las propias ideas.</li> <li>- Análisis de la información relacionada con el proyecto</li> <li>- Realización de bocetos explicativos de la propuesta.</li> <li>- Ideación de alternativas a la propuesta inicial.</li> <li>- Mención de los referentes artísticos.</li> <li>- Establecimiento de una previsión de materiales y herramientas.</li> </ul>	20%
B	Hasta 5 puntos por el desarrollo tridimensional del proyecto. En esta parte de la calificación se tendrán en cuenta los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación, almacenamiento y utilización correcta de los materiales y herramientas.</li> <li>- Identificación, análisis y planteamiento de una correcta estructura básica.</li> </ul>	50%

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ideación de alternativas y resolución solvente de los problemas propios del proceso de trabajo.</li> <li>- Desarrollo un proyecto escultórico.</li> <li>-</li> </ul> <p>*(En caso de no haber Anteproyecto de la actividad (apartado A) y/o Memoria final de la actividad (apartado C), el apartado B tendrá un valor del <b>70%</b> o <b>90%</b> de la nota)</p>	
C	<p>Hasta 2 puntos a partir de la calificación de la de la memoria del proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de la terminología propia de la asignatura.</li> <li>- Recopilación, análisis y explicación de la información relacionada con el proceso.</li> <li>- Justificación de las modificaciones llevadas a cabo en el proceso.</li> <li>- Elaboración de una conclusión personal del proceso de trabajo.</li> </ul>	20%
D	<p>Hasta 1 punto a partir del adecuado cumplimiento de los siguientes criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adecuada utilización de las distintas técnicas como medio de expresión.</li> <li>- Capacidad de relación entre las técnicas y el tema establecido.</li> <li>- Presentación de un trabajo de calidad.</li> <li>- Exposición y presentación coherente de las ideas.</li> <li>- Presentación de un ejercicio propio y original, respetando los criterios estéticos y artísticos, previamente puestos a disposición del alumnado.</li> </ul>	10%

### **TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA (2º BACHILLERATO ARTES)**

A	Exámenes teórico/práctico y pruebas teóricas/ prácticas.	50%
B	<p>Cuaderno de Artista y pruebas prácticas.</p> <p>En la corrección y calificación del mismo se tendrán en cuenta lo siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización adecuada de las distintas técnicas como medio de expresión.</li> <li>- Capacidad de relación entre las técnicas y el tema trabajado.</li> <li>- Exposición y presentación coherente de las propias ideas.</li> <li>- Presentación de un ejercicio propio y original, respetando los criterios estéticos y artísticos, previamente puestos a disposición del alumnado.</li> </ul>	30%
C	Actitud frente a la materia: Participación activa durante la sesión mediante preguntas y respuestas durante el proceso de la explicación de cada unidad, traer material necesario, cuidado de materiales y mobiliario del aula, recopilación de apuntes.	20%

### **DISEÑO (2º BACHILLERATO ARTES)**

A	Pruebas teórico prácticas trimestrales, siguiendo una estructura similar a las pruebas PAU vigentes.	20%
B	<p>Trabajos y propuestas prácticas de diseño, que han de presentar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Adecuación formal y conceptual al briefing.</li> <li>-Adecuación a las fases del diseño expuestas en clase.</li> <li>-Adecuación material y artística de los diseños finales.</li> </ul>	40%
C	<p>Cuaderno de artista o Scrapbook, que ha de presentar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Bocetos personales asociados a cada propuesta de trabajo.</li> <li>-Copia, recopilación y clasificación de materiales gráficos asociados a los saberes básicos: tipografías, esquemas compositivos, etc.</li> <li>- Pruebas de materiales y texturas, lo más heterodoxas posibles.</li> </ul>	15%

D	Intervención en clase y análisis crítico de trabajos, así como defensa de los trabajos propios ante el profesor y los compañeros. Las intervenciones deben presentar: -Coherencia argumental. -Orden en la exposición. -Un uso correcto de la terminología técnica y tecnológica de la asignatura. -Analogías y referencias a la Historia del Diseño o conceptos propios de cada campo del diseño (p. e. leyes gestalt, estructuras compositivas, etc.).	15%
---	--	-----

## MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS (2º BACHILLERATO GENERAL)

Lecturas, exposiciones, participación activa durante la sesión mediante preguntas y respuestas durante el proceso de la explicación de cada unidad, traer material necesario, cuidado de materiales y mobiliario del aula, recopilación de apuntes.	20%
Trabajos y propuestas prácticas.	30%
Prueba escrita y examen	50%

## 8. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNO CON EVALUACIÓN NEGATIVA:

Respecto a la forma de modificar sustancialmente la recuperación, hemos acordado lo siguiente:

A lo largo del trimestre en pos de guardar fidelidad al espíritu de evaluación continua, tanto como a la propia continuidad de los contenidos de nuestras asignaturas, hemos considerado pertinente incluir a modo de fragmentos en los ejercicios, independientemente de su forma, a lo largo de cada trimestre estándares mínimos de aprendizaje evaluables para que quienes los hayan superado refuercen esos contenidos, y quienes no lo hayan hecho puedan aspirar a mantener la continuidad sin verse descolgados de la asignatura hasta mayo o junio.

El profesor o profesora de la asignatura podrá decidir si exime de la realización de estas partes dedicadas a estándares mínimos a aquellos alumnos y alumnas que los hayan superado previamente. Del mismo modo, si la competencia del alumnado con algún trimestre pendiente persiste en un nivel por debajo de los indicadores que consideran superados los estándares, a pesar de esta modalidad, el alumnado podrá concurrir a una prueba de mínimos en la convocatoria ordinaria en forma y fecha que fijan esta Programación y la Consejería de educación según nivel y a una convocatoria extraordinaria según el mismo criterio de forma y fecha. Concurrir a esta modalidad de recuperación de estándares no superados, será necesario pero no suficiente para que se considere aprobada la asignatura.

En todos los casos será imprescindible entregar con antelación a la realización de la prueba en cualquiera de sus convocatorias, el 80% de los trabajos realizados a lo largo de los diferentes trimestres.

Esta medida persigue mantener los criterios de equidad para todo el alumnado y que no suponga menoscabo del derecho de quienes superan los estándares evaluación tras evaluación, el habilitar el derecho a la recuperación de ese otro alumnado.

## MEDIDAS DE RECUPERACIÓN PARA LA ASIGNATURA EPVYA:

Analizados los datos aportados por la Secretaría del Centro, nos encontramos con alumnos matriculados en Secundaria Obligatoria -2º, 3º y 4º- con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente de 1º de ESO y con alumnos matriculados en 4º con la materia pendiente de 3º.

En los casos en que el alumno/a curse una asignatura de un curso precedente al que está matriculado, será el profesor/a del nivel superior el que califique la materia pendiente. En los demás casos, será el Departamento quien dictamine la calificación.

El sistema consistirá en que el alumnado realice un cuaderno de actividades elaborado para que trabajen aquellos contenidos en los que más dificultades muestran y referidos a los estándares mínimos o básicos de aprendizaje evaluables.

Por otra parte, será imprescindible la entrega del 80% de las actividades y tareas propuestas para que la evaluación final sea positiva. De la misma forma, los conceptos, procedimientos y actitudes deberán estar superados, en el caso de que una de estas partes no lo estuviera y si se considera oportuno la evaluación puede ser negativa.

La evaluación continua se manifestará a través de las distintas pruebas que se realizarán a lo largo del curso, conjuntamente, con los trabajos y actividades y la observación continuada del alumno/a. La recuperación se establece sobre la base de rescatar o superar el nivel no alcanzado. Esta recuperación deberá ser necesariamente para cada alumno/a, pero de acuerdo con los niveles mínimos exigidos, procurando que adquiera aquellos contenidos no asimilados o comprendidos.

Para orientar el trabajo del alumnado y disipar las dudas que les pudieran surgir, durante los recreos, habrá un profesor/a del departamento a disposición en la sala de profesores.

## MEDIDAS DE RECUPERACIÓN PARA LAS ASIGNATURAS DE BACHILLERATO:

En caso de quedar pendiente la materia y el alumno/a encontrarse matriculado en un curso superior, dado el alto contenido procedimental de la misma, la recuperación se hará, o bien mediante un único examen sobre los contenidos de la asignatura, o bien mediante la combinación de un examen -que contribuirá con el 50% de la nota- y la presentación de una serie de trabajos a seleccionar por el profesor/a -que contribuirán con el 50% de la nota final. El sistema a aplicar podrá consensuar con el alumno/a y en cualquier caso contará con la aprobación del departamento implicado. Será necesario obtener una calificación mínima de 5 puntos en cada uno de los apartados para poder hacer la media correspondiente y, por tanto, para aprobar la materia. No podrá acceder a nota superior a 7 para convocatorias extraordinarias. Para el caso de ser 1º convocatoria podrá acceder a un 10.

## 9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE REFUERZO, PROFUNDIZACIÓN Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO:

En la atención a la diversidad se procurará dar respuesta a los alumnos/as cuyos niveles demanden actividades de profundización o bien de refuerzo.

A los alumnos/as de altas capacidades, o con mayor conocimiento sobre ciertos contenidos, en general se les propondrá ejercicios más complejos, y se les exigirá resultados acordes a los mismos, sin detrimento de proponerles ocasionalmente actividades específicas para ellos.

Los alumnos que por su capacidad o desfase de conocimientos requieran cierto refuerzo contarán con la mayor atención individualizada posible durante las clases. Se les podrá evaluar con unos criterios más flexibles y podrán demandar del profesor apoyo fuera de clase cuando la disponibilidad horaria y de ocupación lo permita.

#### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Se contemplan medidas de carácter ordinario, como la adecuación de la programación didáctica —en cuanto a actividades, metodología o temporalización— a las necesidades del alumnado, los programas de recuperación para el alumnado que promociona a segundo curso con materias pendientes, las adaptaciones de acceso al currículo y metodológicas para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, así como cualquier otra actuación y medida de atención a la diversidad que se contemple en la normativa autonómica de referencia.

Para atender a la diversidad se presenta un currículum flexible que ofrece diferentes posibilidades de alcanzar los objetivos; adaptando metodologías, estrategias e instrumentos de evaluación.

Así mismo, deben eliminarse las barreras arquitectónicas y de cualquier otro tipo que dificulten el acceso de las personas con discapacidad, ofreciendo para ello las ayudas técnicas que sean necesarias.

Se seguirán en todo momento las recomendaciones del Departamento de Orientación, que se resumen de la siguiente manera:

Se entiende por Atención a la Diversidad (Decreto 228/2014 de 14 de Octubre por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en Extremadura) , el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a favorecer el progreso educativo del alumnado, teniendo en cuenta sus diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales y culturales, lingüísticas y de salud.

Por otro lado, en el Decreto 98/2016 por el que se establece la ordenación y el currículo para E.S.O y Bachillerato se contemplan para esta última etapa, como medidas de atención a la diversidad, medidas de carácter ordinario tales como la adecuación en la programación didáctica en cuanto a las actividades, metodología- a las necesidades del alumnado, los programas de recuperación para los alumnos que promocionan de primero a segundo con materias pendientes y las adaptaciones de acceso al currículo y metodológicas para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. Además, se establece que los procedimientos para la valoración de los aprendizajes del alumnado han de ser variados.

Propuestas en cuanto a actividades, metodología y evaluación que tienen como objetivo adaptar la respuesta educativa a las diferentes necesidades del alumnado:

#### **ACTIVIDADES:**

- Diseñar actividades que tengan diferentes grados de dificultad.
- Diseñar actividades diversas para trabajar un mismo contenido y/o actividades para reforzar determinados contenidos.
- Proponer actividades que se lleven a cabo con diferentes tipos de agrupamiento: gran grupo, pequeño grupo, parejas, individual.
- Planificar actividades que faciliten la manipulación y aplicación en la vida cotidiana.

#### **METODOLOGÍA:**

- Tener en cuenta la disposición y el agrupamiento del alumnado en el aula.
- Plantear clases donde la teoría se combine con la realización de ejercicios prácticos.
- Seleccionar técnicas y estrategias metodológicas que sean útiles para todos los alumnos/as.
- Favorecer el uso de diferentes materiales y/o recursos (visuales, auditivos, multimedia...).
- Uso de esquemas y mapas conceptuales para ayudarles a estructurar los contenidos al inicio de cada tema.

### **EVALUACIÓN:**

- Realizar una evaluación inicial ante un nuevo proceso de enseñanza- aprendizaje, ¿qué sabe o que deben saber antes de empezar un tema? A través de actividades, lluvias de ideas, preguntas orales...
- Utilizar procedimientos de evaluación variados y diversos (pruebas escritas, trabajos individuales, trabajos en grupo, exposiciones orales...)

## **10. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES**

El departamento de Artes Plásticas contempla la utilización de libros de textos como manuales de referencia para cada asignatura. Paralelamente, cada profesor y profesora podrá usar otros materiales y recursos didácticos que le sirvan de apoyo.

### **Webs y otros recursos**

- AA.VV. (2008): Proyecto Media . CNICE – Ministerio de Educación.

<http://recursostic.educacion.es/comunicacion/media>

- PULIDO CUADRADO, F.J. (2002): Enciclopedia interactiva de la percepción visual . En línea:

[http://contenidos.educarex.es/mci/2002/24/menu\\_principal.html](http://contenidos.educarex.es/mci/2002/24/menu_principal.html)

- EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL. Recursos 2023.

<https://educacionplasticayvisual.com/>

\*Todo el material utilizado en el aula, así como diferentes web de interés que puedan surgir a lo largo del año, serán compartidas con todos los alumnos mediante la aplicación educativa Google Classroom.

### **RECURSOS MATERIALES:**

En esta área los momentos de operatividad y producción son fundamentales en el proceso de aprendizaje del alumno/a, tanto desde el punto de vista motivacional como de reflexión y comprensión conceptual.

Los recursos materiales pueden condicionar el currículum hasta el punto de que la elaboración de este debiera hacerse previendo su adecuación a las condiciones del centro, a los alumnos/as y a la selección y organización de los contenidos y de las actividades programadas.

### **MATERIAL DIDÁCTICO NO FUNGIBLE Y MATERIAL DE PRODUCCIÓN Y DE REPRODUCCIÓN:**

<b>CATEGORÍA: DIBUJO Y PINTURA</b>	
<b>NOMBRE DEL ARTÍCULO</b>	<b>CANTIDAD</b>
Compresores	2
Aerógrafos	2

<b>CATEGORÍA: DIBUJO Y PINTURA</b>	
NOMBRE DEL ARTÍCULO	CANTIDAD
Libros teoría (Todo sobre la técnica del aerógrafo)	2
Maniqués de madera articulados para dibujo	4
Planchas cartón pluma	75
Tableros DM 50X70	20
Caja con brochas, pinceles, espátulas y rodillos	Varios
Caballetes	12
Caballetes con ruedas	22
Taburetes	10
Plancha de corte verde y azul. Formato A1	20
Lijas de carboncillo	2
Tablero madera 90X70X0,7 DM	20
Portacarpeta expositor con ruedas Mabef M40	2
Archivadores de planos de 120 cm. 8 cajones	1
Estantería ESMELUX para tableros de dibujo	2
Tablero 200x80x10 DM	8
Escultura clásica escayola: Busto de Séneca	1
Escultura clásica escayola: Busto de Alejandro Magno	1
Escultura clásica escayola: Cabeza Caballo	1
Escultura clásica escayola: Torso Marte	1
Escultura clásica escayola: Torso Escorzo femenino	1
Escultura clásica escayola: Busto de Pie	1
Escultura clásica escayola: Busto de Mano	1
Escultura clásica escayola: Busto Venus de Médici	1
Escultura clásica escayola: Busto Venus de Milo	1
Escultura clásica escayola: Esclavo de Miguel Ángel	1
Escultura clásica escayola: Figura Venus Gnido	1
Escultura clásica escayola: Busto Oreja	1
Escultura clásica escayola: Busto Hombre con Casco	1
Escultura clásica escayola: Busto de Apolo	1
Escultura clásica escayola: Busto Agripa	1
Escultura clásica escayola: Busto Masculino	1
Escultura clásica escayola: Busto Julia Claudia	1
Escultura clásica escayola: Busto Cicerón	1
Escultura clásica escayola: Busto Julio César	1
Escultura clásica escayola: Torso Venus Gnido	1
Escultura clásica escayola: Torso escayola Ropaje femenino	1
Escultura clásica escayola: Busto Juliano Médici	1

<b>CATEGORÍA: ESCULTURA</b>	
NOMBRE DEL ARTÍCULO	CANTIDAD
Caballetes metálicos sobremesa	8
Caballetes madera sobremesa	13
Trípode de modelado de pie	8
Juegos de palillos de modelar	13

<b>CATEGORÍA: GRABADO</b>	
NOMBRE DEL ARTÍCULO	CANTIDAD

Planchas de linóleo 50X70	4
Juegos de gubias	21
Rodillos de entintado	34

<b>CATEGORÍA: ILUMINACIÓN</b>	
<b>NOMBRE DEL ARTÍCULO</b>	<b>CANTIDAD</b>
Focos Par 64 1000W (Juego compuesto por foco, garra, portafiltros)	4
Juegos Focos Par 65 500W	3
Repuestos de lámparas	3
Trípodes grandes	6
Trípodes pequeños	3
Focos Led con garras. Mark Superparled Eco 36	16
Rollo de colores variados de gelatina para filtros	1

<b>CATEGORÍA: OTROS.</b>	<b>NOMBRE DEL ARTÍCULO</b>	<b>CANTIDAD</b>
	Juego de regla, escuadra, cartabón y compás de pizarra	2
	Tijeras	4
	Cutter	6
	Cutter linóleo y moqueta	4
	Sacapuntas fijo de mesa	2
	Medidor mapas	2
	Tangram madera	2
	Mecano pequeño	1
	Impresora multifunción	1
	Cámara para fotografía y vídeo, Panasonic LUMIX DC- TZ90EG-K	1
	Lámpara de anillo de luz LED con trípode	1
	Pizarra digital	1
	Pizarra	1
	Ordenador	1
	Cable HDMI a Lightning. 5m	2
	Adaptador HDMI para Ipad	2
	Tablet (cedidas durante este curso por el departamento de Geografía e Historia)	7

Durante la situación educativa actual será el alumnado de forma individual quien traiga sus propios materiales siguiendo instrucciones de la Consejería de Educación.

Los alumnos/as traerán su cuadernillo de actividades del nivel que corresponda, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, témperas, acrílicos, tintas, pinceles, grafitos, gomas de borrar, sacapuntas, reglas, compás, cúter, revistas, pegamento, tijeras, carpetas y cualquier material que los contenidos de la asignatura requiera.

- **Mediateca del aula:**

Libros de consulta.  
Revistas, catálogos y folletos. CD  
Proyecciones digitales.

- **Medios audiovisuales:**

Pizarra digital y cañón.  
Fotocopiadora.  
Equipo fotográfico y cámara digital.  
Ordenador.

Impresora y escanner.

Tablets cedidas por el Departamento de Geografía e Historia.

## 11. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y, EN SU CASO, EXTRAESCOLARES, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN LA PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL DEL CENTRO.

Las actividades programadas para este curso 2025/2026, en el 1er, 2ª y 3er trimestre son las siguientes:

### Departamento de Artes Plásticas

#### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS. CURSO 2025/26.

## 11. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y, EN SU CASO, EXTRAESCOLARES, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN LA PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL DEL CENTRO.

Las actividades programadas para este curso 2025/2026, en el 1er, 2ª y 3er trimestre son las siguientes:

#### ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES DEPARTAMENTAL E INTERDEPARTAMENTAL

ACTIVIDADES/ INTERDEPART.	NOMBRE ACTIVIDAD	GRUPOS	Nº ALUMNADO	FECHA PREVIS TA O APROXIMADA	PRESUPUESTO	OBSERVACIONES
Departamento de Artes Plásticas	- Visita al Museo del Prado, Reina Sofía, Thyssen y Galerías de Arte.	4º ESO (Exp.Art), 1º y 2º Bach Artes 1º y 2º Bach. de Dib Técnico	54 aproximadamente	20 de febrero o 6 de marzo	50 €	
Departamento de Artes Plásticas	Viaje a Málaga - Visita al Museo Picasso y Centro	2º de Bach. Artes (Dibujo Artístico, Técnicas y	46	29 y 30 de Abril	70 €	7 alumnas disponen del premio de 500€ del concurso

	Pompidou - Taller de skechers acuarela	Diseño y Música) 1ºBach Artes (23)				AOTB, calendario 2026
<b>Departamento de Artes Plásticas y Lengua</b>	- Visita a la Facultad de Bellas Artes de Sevilla y al Museo Ilusiones Ópticas de Sevilla.	1º BACH (22) y 2º BACH (7). Artes 4º ESO Exp. Artística (10)	39	Entre el 23 y 26 de marzo	15 € (Precio variable en función de alumnado participante)	<b>INTERDEPARTAMENTAL</b>
<b>Departamento de Artes Plásticas</b>	- Visita a Cáceres: Filmoteca y Fundación Helga de Alvear y centro histórico de Cáceres.	3º ESO	90 aproximadamente	13 de marzo	15 € (Precio variable en función de alumnado participante)	
<b>Departamentos de Física y Química, Tecnología y Artes Plásticas</b>	Proceso de fabricación / Dibujo del natural de paisajes de Jerez de los Caballeros	1º Bachillerato Ciencias y Artes Plásticas (17)	40	4 de febrero	14	<b>FyQ TEC ARTES PLÁSTICAS</b>

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS EN HORARIO ESCOLAR

<b>Curso/grupo</b>	<b>Actividad</b>	<b>Fecha prevista o aproximada</b>	<b>Presupuesto o aprox.</b>	<b>Coordinador/ Profesores responsables</b>	<b>Observaciones</b>
1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Pintura mural en las instalaciones del CEIP Ortega y Gasset de Almendralejo	Todo el curso	0	Miembros del Departamento	
1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Intervenciones artísticas en el exterior. - Restauración de mobiliario y pintura mural en Almendralejo	Todo el curso	0	Miembros del Departamento	Ayuntamiento de Almendralejo
1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Colaboración con otros Departamentos en sus Actividades.	Todo el curso	0	Miembros del Departamento	

1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Participación en Radio Edu (si se cuenta con alumnado voluntario para llevar a cabo las propuestas)	Todo el curso	0	Miembros del Departamento	
1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Salida por las cercanías y alrededores del Centro para realizar actividades artísticas y apuntes del natural.	Todo el curso (según la actividad y condiciones metereológicas)	0	Miembros del Departamento	
1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Participación en concursos de arte y diseño convocados por diferentes instituciones y asociaciones.	Todo el curso	0	Miembros del Departamento	
1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Diseño y construcción de la Pantaruja y Minipantaruja con motivo de la Fiesta de Interés Regional: las Candelas (siempre que las circunstancias lo permitan)	Noviembre, diciembre y enero	Por determinar	Miembros del Departamento	Precio variable en función al diseño y materiales de la escultura
3º, 4º, 1º BACH	- Restauración de infraestructuras del Centro (papeleras, bancos, áreas de recreo...)	Todo el curso	Por determinar	Miembros del Departamento	
1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Exposiciones varias de trabajos de los alumnos.	Todo el curso	0	Miembros del Departamento	
1º y 2º BACH	- Taller formativo/creativo sobre la igualdad de género entre hombres y mujeres con una metodología artística.	25 noviembre	0	Miembros del Departamento	Taller propuesto por la Asociación de Mujeres MALVALUNA
4º ESO	- Colaboración Arte Urbano con INCLUDE	Todo el curso	0	Miembros del Departamento	
4º ESO	- Charla sobre concienciación de salud mental	2º Trimestre	0	Miembros del Departamento	

4º ESO	- Actividad sobre la concienciación de la salud mental. Proyecto FEAFE	2º Trimestre	0		
1º BACH	- Charla Cine Fórum sobre la prevención del cáncer de mama. Semana de la Salud.	1 de octubre	0	Miembros del Departamento	Taller propuesto por la Asociación Oncológica Tierra de Barros
1º y 2º BACH	- Taller creación de Cómic gigante	22 de enero	0	Miembros del Departamento	Plena Inclusión Montijo y Fundación Rui López
1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Visita a Exposiciones de Artes gráfico-plásticas y Diseño que se celebren en la localidad y alrededores.	Todo el curso	0	Miembros del Departamento	
1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Visionado de películas, documentales o animaciones en el Cine Victoria de la localidad.	Según la proyección	4 €	Miembros del Departamento	
4º ESO, 1º BACH	- Visita a realización de un programa de televisión en Canal Extremadura Mérida.	Por determinar	Por determinar	Miembros del Departamento	
1º, 3º y 4º ESO	-Visitas en Almendralejo al Sepulcro prehistórico de Huerta Montero	Por determinar	0	Miembros del Departamento	
4º ESO, 1º y 2º BACH	- Visita a la productora local THE GLOW ANIMATION STUDIO	Por determinar	Por determinar	Miembros del Departamento	
1º, 3º y 4º ESO y 1º y 2º BACH	-Visitas a los diferentes monumentos de Mérida. (Se intentará establecer una dinámica con el Museo Nacional de Arte Romano para realizar visitas y actividades de carácter pedagógico)	Por determinar	12€	Miembros del Departamento	Precio variable en función de alumnado participante
1º, 3º, 4º ESO, 1º y 2º BACH	- Visita al Museo Bellas Artes de Badajoz y al Museo Extremeño e	17 de diciembre	12€	Miembros del Departamento	Precio variable en función de alumnado participante

	Iberoamericano de Arte Contemporáneo MEIAC. -Visita al Alcazaba árabe de Badajoz y el Museo Arqueológico.				
1º BACH A	-visionado de película en sala de Cines Victoria de Almendralejo.	16 enero	10 €	Miembros del Departamento	
1º BACH A 2º BACH ARTES	-visita a Canal Extremadura en Mérida.	11 febrero	10€	Miembros del departamento	

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES RELACIONADAS CON DÍAS INTERNACIONALES

En el siguiente cuadro indicamos algunas de las actividades para conmemorar fechas señaladas dentro del calendario escolar, vinculándolas a nuestro trabajo en algunas asignaturas.

DENOMINACIÓN	FECHA	ACTIVIDAD	CURSO
Día Internacional de la No Violencia	2 de octubre	Por determinar	ESO y Bach.
Día Internacional para la Erradicación de la Pobreza	17 de octubre	Por determinar	ESO
Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer	25 de noviembre	Por determinar	ESO y Bach.
Día Mundial de la Filosofía	3er. jueves de noviembre	Por determinar	ESO
Día Mundial de la lucha contra el SIDA	1 de diciembre	Por determinar	ESO
Día Internacional de las Personas con Discapacidad	3 de diciembre	Por determinar	ESO
Día Internacional de Conmemoración de las Víctimas del Holocausto	27 de enero	Por determinar	ESO y Bach.
Día mundial contra el cáncer.	4 de febrero	Por determinar	ESO
Día Internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia	11 de febrero	Por determinar	ESO
Día Mundial de la Radio	13 de febrero	Por determinar	ESO y Bach.

Día Internacional de la Mujer. Día de las Naciones Unidas de los Derechos de la Mujer y la Paz Internacional	8 de marzo	Por determinar	ESO
Día Mundial de la Poesía	21 de marzo	Por determinar	ESO y Bach.
Día Mundial del Teatro	27 de marzo	Por determinar	ESO y Bach.
Día Mundial de la Creatividad y la Innovación	21 de abril	Por determinar	ESO y Bach.
Día mundial del Libro y del Derecho de Autor	23 de abril	Por determinar	ESO y Bach.
Día Internacional de la Danza	29 de abril	Por determinar	ESO y Bach.
Día internacional contra la homofobia, la transfobia y la bifobia	17 de mayo	Por determinar	ESO y Bach.
Día Internacional de los Museos	18 de mayo	Por determinar	Bach.
Día internacional de los niños víctimas inocentes de la agresión	4 de junio	Por determinar	ESO
Día Mundial de los Refugiados	20 de junio	Por determinar	ESO

## 12. EN SU CASO, MEDIDAS COMPLEMENTARIAS PARA EL TRATAMIENTO DE LA MATERIA DENTRO DEL PROYECTO BILINGÜE.

El departamento de Artes Plásticas durante el presente curso académico no está vinculado al proyecto bilingüe.

## 13. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN, EN SU CASO, DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE EN RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE MEJORA.

La evaluación de la práctica docente, así como del rendimiento del alumnado se llevará a cabo con la frecuencia indicada anteriormente en las reuniones del Departamento, así como las reuniones que los Tutores, Jefatura de Estudios y el Departamento de Orientación estimen oportuno.

Las horas de tutorías personalizadas con familias y responsables legales, tratarán de dinamizar la comunicación entre dos sectores imprescindibles de la Comunidad educativa al mismo tiempo que pueden ser considerados como indicadores sobre la eficiencia, pertinencia o rentabilidad de las estrategias de docentes y alumnos en la práctica educativa. Así pues, y en aras a mejorar cada día, somos conscientes de que este documento no pretende en ningún caso encasillar la realidad de la práctica docente o del aprendizaje escolar, sino contribuir a facilitar en la mayor medida posible, a la vez que puede resultar una guía orientativa acerca de la realidad del aula.

La memoria final, que complementa este documento y que elaboramos cada final de curso, pretende ser una guía de los indicadores de logros de nuestras prácticas y la de los alumnos, a pesar de que en la mayoría de los casos todo pueda quedar reducido a una cuestión numérica o estadística.

Junto a estas cuestiones el Departamento respeta, en relación con el seguimiento de alumnos, los cauces que dispone el Centro a través de los diferentes órganos y documentos en los que se concreta la gestión de este. No obstante, a pesar de que lo indicado es contactar a tutores y posteriormente al Equipo Directivo para contactar a su vez, con padres y tutores legales al respecto del rendimiento de los alumnos; desde el Departamento entendemos que la línea directa entre el profesor y las familias es imprescindible para que el alumno sea consciente de la importancia de su aprendizaje y se sienta respaldado y afianzado en el mismo. Tanto Rayuela, como el teléfono son recursos a nuestro alcance que palían la urgencia de algunas necesidades, pero la entrevista personal con padres, tutores y alumnos es, sin duda, la opción prioritaria para este Departamento.

Formulario de evaluación de la actividad del Departamento de Artes Plásticas, para recabar información significativa al respecto del desempeño del curso 25/26:

<b>EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD DEPARTAMENTAL</b>					
	1	2	3	4	5
Del 1 al 5, valore la claridad de la información que se ha transmitido desde el departamento.					
Del 1 al 5 valore si la regularidad de las reuniones de departamento ha sido adecuada.					
Del 1 al 5 valore la cantidad y cualidad de la información que al respecto de la CCP, ha conocido a través del Departamento.					
Del 1 al 5 valore la cantidad y cualidad de la información que al respecto del ROFC, ha conocido a través del Departamento.					
Del 1 al 5 valore la cantidad y cualidad de la información que al respecto del PEC, ha conocido a través del Departamento.					
Valore del 1 al 5 el papel del departamento en el centro.					
Valore del 1 al 5, la disponibilidad y accesibilidad del Departamento en la resolución de problemas, académicos y/o administrativos.					
Valore del 1 al 5, la fluidez en la comunicación interdepartamental.					
Valore del 1 al 5, la agilidad de la resolución de los trámites que se realizan por vía departamental.					

Cuestionario para recabar información significativa de cara a la evaluación de la práctica docente.

<b>EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE</b>
--

	1	2	3	4
Siendo 1 poco diversificados y eficientes y 4, muy diversificados y eficientes, indique cómo le han parecido los instrumentos y herramientas de evaluación				
Valore de 1 a 4 el grado de adecuación de las estrategias metodológicas, siendo 1 poco adecuadas y 4 muy adecuadas.				
Del 1 al 4 , siendo 1 poco consciente y 4 muy consciente, valore en qué medida, el proceso de evaluación le ha hecho consciente de su adquisición de competencias específicas y saberes básicos de la disciplina.				
Del 1 al 4, siendo 1 poco accesible y 4 muy accesible, valore la accesibilidad del docente para resolver los inconvenientes y problemas derivados del proceso de enseñanza-aprendizaje.				
Del 1 al 4, siendo 1 poco claro y difícilmente accesible y 4 muy claro y fácilmente accesible; valore la claridad y accesibilidad de la información al respecto de los criterios de evaluación y calificación que el Departamento y el docente de la asignatura han puesto a su alcance.				
Si en la asignatura disponía usted de un entorno virtual para complementar su aprendizaje (aula virtual, página web...) Indique del 1 al 4, siendo 1 poco claro y nada intuitivo, y 4 muy claro y muy intuitivo, el orden, la claridad y la accesibilidad del entorno virtual de aprendizaje.				
Valore del 1 al 4, siendo poco claras o nada claras, las instrucciones de las actividades en las que se trabajaban competencias y saberes.				
Del 1 al 4 Siendo 1 poca y 4 mucha, valore la actitud de escucha activa y predisposición al diálogo del docente de la asignatura.				
Del 1 al 4, siendo 1 poco y 4 muy; señale si los indicadores de logro de las competencias y adquisición de los saberes, están claramente expresados y son fácilmente comprensibles.				
Del 1 al 4 indique si la información trimestral al respecto de su desempeño y rendimiento ha sido suficientemente y clara.				

Formulario para recabar información representativa al respecto del grado de cumplimiento de la programación y de la práctica docente, desde el punto de vista del equipo docente del Departamento.

<b>AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE</b>				
Indique la asignatura del Departamento para la que completa el cuestionario.				
Del 1 al 4 indique el grado de satisfacción con respecto a su	1	2	3	4

desempeño.				
Del 1 al 4 valore el grado de logro de los objetivos fijados trimestralmente.	1	2	3	4
Indique brevemente al menos tres aspectos que crea que han facilitado su ejercicio docente.				
Indique brevemente al menos tres aspectos que considera que han dificultado su labor docente.				
Del 1 al 4 valore la eficiencia de las estrategias metodológicas fijadas al comienzo del curso.	1	2	3	4
Indique brevemente cuáles cree que han sido los factores determinantes del éxito o fracaso de las estrategias planteadas a priori.				
Si modificaron las estrategias metodológicas, valore del 1 al 4 si el cambio fue efectivo o no.	1	2	3	4
En el caso de que su respuesta sea afirmativa indique cuáles cree que son las causas.				
En el caso de que haya contestado negativamente, indique cuáles cree que son las causas.				
Valore de 1 a 4, la influencia de la ratio en la calidad de su ejercicio docente.				
Valore de 1 a 4 la comunicación con familias /o representantes legales de su alumnado.				
Valore de 1 a 4, las condiciones materiales de su práctica docente.				
Indique de 1 a 4 su grado de satisfacción con el rendimiento y los logros alcanzados por el grupo.				
Del 1 al 4 valore el grado de cumplimiento de la programación de la asignatura.				

## CONSIDERACIONES FINALES

Todo lo expuesto en la presente programación, es una declaración de intenciones encaminadas siempre a que nuestros alumnos adquieran las destrezas y habilidades, expresadas como Competencias Clave, necesarias para desenvolverse con autonomía en la sociedad en la que estamos inmersos, desarrollar su proyecto personal de vida y hacer su aportación como ciudadanos activos y

comprometidos con su entorno natural y social.

Dado que la programación es un documento que trata de supervisar una actividad como la docencia, queda abierta la posibilidad de su modificación dependiendo de las características de los cursos y siempre bajo la supervisión del Equipo Directivo y el Servicio de Inspección Educativa.

## ANEXO 1

### 14. SITUACIONES DE APRENDIZAJE POR ASIGNATURA Y CURSO:

1º ESO

#### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

(1º ESO. EPVYA)

<b>Nº y Título de la Situación de Aprendizaje: UD1: LENGUAJE VISUAL</b>			
<b>Materia:</b> EPVYA	<b>Trimestre:</b> 1 <sup>er</sup> T	<b>Estudio:</b> 1º ESO	<b>N.º sesiones:</b> 5
<b>Autoría:</b> Laura Cirilo Fariñas, Pilar Sánchez Díaz y Esther Esteban Izquierdo			

<b>Descripción:</b> Situación de aprendizaje vinculada al Bloque B «Elementos formales de la imagen y del lenguaje», en el que el alumnado se aproxima a la percepción y comunicación visual.
<b>Justificación:</b> Esta SA queda justificada por su relación con la B.1.1

<b>Competencia específica:</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave.</b>
3	Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1 CC4
4	Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas	

<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número/Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave.</b>
3.1	Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CC4
4.2	Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales	

<b>Saberes básicos:</b>
B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.
B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.
C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

<b>Agrupamientos:</b> Individual y por parejas
<b>Recursos:</b> Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia.

<b>Actividad 1T-1.1: Teléfono escacharrado oral y dibujado</b>					
Empezamos la unidad comprobando las dificultades que puede ocasionar la comunicación, para ello utilizamos primero el lenguaje verbal con el teléfono escacharrado y luego hacemos un dictado visual.					
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
4	4.2.	B.1.1.	CCL1	Actividad introductoria que no se va evaluar	- Rúbrica
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	

Parejas	1	Material del alumno	Aula	
---------	---	---------------------	------	--

**Actividad 1T-1.2: Presentación teórica y mapa mental**

Exposición teórica del significado de comunicación visual, de los diferentes elementos que participan en la comunicación, los diferentes mensajes que pueden darse, influencia de la publicidad, diferencia entre significante y significado.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4	4.2.	B.1.1.	CCL1, CCL2	Se pedirá un mapa mental del tema	Rúbrica de mapa mental

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	2	Material del alumno	Aula	

**Actividad 1T-1.3: Láminas con ruido visual**

Ponemos en práctica el concepto de ruido visual, para ello utilizamos una foto de revista que recortamos y deformamos dificultando o cambiando la lectura, sobre un fondo previamente trabajado por los alumnos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4	4.2.	B.1.1.	CCL1, CCL2	Láminas física	Rúbrica de mapa mental

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	5	Fotografía de revistas o personales Material del alumno	Aula	Las láminas se colgarán en la plataforma classroom.

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2**

(1º ESO. EPVYA)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: SA2. Elementos del lenguaje visual. El punto</b>	
<b>N.º sesiones:</b> 9.	<b>Trimestre:</b> PRIMERO. Octubre/Noviembre
<b>Autoría:</b> Laura Cirilo Fariñas, Pilar Sánchez Díaz y Esther Esteban Izquierdo	
<b>Estudio:</b> 1º ESO	<b>Materia:</b> EPVYA

**Descripción:** Durante la elaboración de esta Unidad Didáctica estudiaremos los elementos del lenguaje visual, en concreto nos centraremos el punto. De esta manera nos centraremos en el Bloque B de elementos formales del lenguaje visual y de la imagen. La expresión gráfica.

**Justificación:** A través de esta Unidad Didáctica intentamos sentar las bases hacia el conocimiento sobre los elementos del lenguaje visual para poder trabajar las competencias específicas, tales como la 1, la 3, la 4 y la 5, de manera que los alumnos aprendan estos contenidos específicos que les ayudarán a comprender y analizar los elementos del lenguaje visual para después poder ponerlos en práctica.

<b>Competencia específica:</b>	
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>
1	Reconocer la importancia que tienen las distintas manifestaciones culturales y artísticas.
3	Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.
4	Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.
5	Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento.

<b>Criterios de evaluación:</b>	
<b>Número/ Código</b>	<b>Descripción</b>
Criterio 1.1.	Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.
Criterio 3.1.	Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.
Criterio 4.1.	Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.
Criterio 4.3.	Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.
Criterio 4.4.	Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Criterio 5.1.	Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.
Criterio 5.2	Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.
Criterio 5.4	Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

<b>Saberes básicos:</b>
B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.

<b>Agrupamientos:</b> Agrupamiento de las mesas en el aula para conformar unidades de trabajo.
<b>Fundamentos metodológicos:</b> Para la elaboración de esta unidad didáctica se seguirá una metodología activa, en la que incorporaremos el trabajo por proyectos, así como clases magistrales donde se explicarán los contenidos base de la unidad didáctica.
<b>Recursos:</b> Necesitaremos internet, pizarra digital, ordenadores, Youtube, rotuladores, lápices de colores, cuaderno de folios
<b>Espacios:</b> Utilizaremos el aula de clase de los alumnos.

<b>ACTIVIDAD 1:</b> Profundidad de puntos
En esta primera clase explicaremos la teoría sobre los elementos formales del lenguaje visual, en concreto sobre el punto, veremos la expresión del punto y sus diferentes funcionalidades y pondremos en práctica estos conceptos realizando un trabajo en donde en base a diferentes puntos tendremos que crear una composición con profundidad.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
	3.1, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.4	B 2.1	CCL, CAA, CD, CEC, CSC	Participación oral y debate Ejercicios Cuaderno de Clase	Observación externa Contraste de experiencias con compañeros Reflexión personal
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Unidad de trabajo conformada en mesas de cinco alumnos.	3	Ordenador Internet Cuaderno	Aula de clase		

<b>ACTIVIDAD 2: El puntillismo</b>					
Seguiremos con las diferentes expresiones del punto pero esta vez los alumnos tendrán que crear la sensación de volumen en base a este elemento formal.					
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
	4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.2	B.2.1.	CAA, CD,CEC, CSC	Ejercicios Cuaderno de Clase	Observación externa  Contraste de experiencias con compañeros  Reflexión personal
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Individual.	3	Ordenador Internet Cuaderno.	Aula clase Aula de Ordenadores		

<b>ACTIVIDAD 3: La pintura suena</b>					
En esta actividad nos centraremos en el trabajo del artista Kandinsky y en sus teorías sobre las equivalencias musicales del color. Para ello explicaremos los principios de sus obras y los alumnos interactuarán con estos conceptos a través de la Plataforma Google Lab Kandinsky, después realizaremos una actividad en la que elaborarán un cuadro abstracto a partir de una música determinada.					
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
	1.1, 3.1, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1 5.2, 5.4	B 2.1	CCL, CAA, CSC. CEC, CD,CIEE	Participación oral y debate  Ejercicios  Cuaderno de Clase	Observación externa  Contraste de experiencias con compañeros  Reflexión personal
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Individual.	3	Ordenador Internet Cuaderno	Aula clase		

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

(1º ESO. EPVYA)

<b>Nº y Título de la Situación de Aprendizaje: SA3: CONOCEMOS NUESTRO ENTORNO: PAISAJE Y COLOR</b>			
<b>Materia:</b> EPVYA	<b>Trimestre:</b> 2º T	<b>Estudio:</b> 1º ESO	<b>N.º sesiones:</b> 19
<b>Autoría:</b> Laura Cirilo Fariñas, Esther Esteban Izquierdo y Pilar Sánchez Díaz			

**Descripción:** Situación de aprendizaje vinculada al Bloque A «PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL», en el que se incluyen saberes relativos a los géneros artísticos y a manifestaciones culturales.

**Justificación:** Esta SA queda justificada por su relación con el A.3

Para vincular al alumnado con la problemática actual sobre el medio ambiente, se establece una comparación visual que permita visualizar cómo ha afectado la **huella del ser humano** y la **crisis climática** sobre los ecosistemas de nuestro planeta, mediante fotografías comparativas.

Esta situación de aprendizaje propone la **creación de paisajes** que representen las principales áreas climáticas de nuestro planeta. A través del trabajo cooperativo, se desarrollarán **competencias específicas** relacionadas con la representación espacial y se experimentará con la práctica de las gamas cromáticas de armonía y de contraste, así como aquellas ligadas a la valoración, análisis y realización de las producciones artísticas propias y a su difusión.

#### Competencia específica:

Número	Descripción	Descriptor s operativos de las competenci as clave.
2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1 CC4 CMCCTI CCEC
3	Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	
4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	
5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos	

	propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	
6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	
7	Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	
8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	
<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número/ Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptor s operativos de las competenci as clave.</b>
2.1	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1 CC4 CMCCTI CCEC
2.2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	
3.2	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	
4.1	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	
4.2	Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	
5.1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	

5.2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	
7.1	Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	
8.1	Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	
8.2	Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	
8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	

**Saberes básicos:**

A.2.1. Patrimonio arquitectónico.

A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.

B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.

C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

**Agrupamientos:** Individual y por parejas

**Recursos:** Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles.

**Espacios:** Aula de referencia.

**Actividad 1: NUESTRO ENTORNO, NUESTRO PLANETA**

La teoría y práctica del **uso del color**, y su aplicación en un proyecto que conciencie al alumnado con los problemas medioambientales.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE2 CE3 CE4	2.1 2.2 3.2 4.1 4.2.	A.2.1. A.2.2.	CCL1 CCL2 CCL3 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA1 CPSAA2 CC1	Actividad introductoria.  Observación directa.	- Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Parejas	1	Pizarra digital. Videos informativos. Material del alumno.	Aula		

### Actividad 2: ESTUDIO DEL COLOR: CÍRCULO CROMÁTICO

Exposición teórica sobre la teoría del color. Colores primarios, secundarios, terciarios, gamas afines y complementarios.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4	4.1.	B.2.1. C.1.1.	CCL1 CCL2 CCL3 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA1 CPSAA2 CC1	Se pedirá un círculo cromático de 12 colores realizado con compás y coloreado con acuarelas o témperas.	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	3	Material del alumno	Aula		

**Actividad 3: ESTUDIO DEL PAISAJE POLAR Y DESÉRTICO. GAMA FRÍA Y GAMA CÁLIDA**

El alumnado trabajará en grupo formado por cuatro integrantes y crearán un paisaje que represente los polos y desiertos, uno con gama fría y otro cálida.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4	4.1.	B.2.1. C.1.1.	CCL1 CCL2 CCL3 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA1 CPSAA2 CC1	Láminas física	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Grupo de 4	5	Fotografía de revistas o personales. Material del alumno	Aula	Las láminas se colgarán en la plataforma classroom.	

**Actividad 4: ESTUDIO Y SÍNTESIS DE ELEMENTOS PRINCIPALES. GAMA COMPLEMENTARIA Y CONTRASTADA.**

El alumnado trabajará en grupo formado por cuatro integrantes y crearán paisajes del mediterráneo, bosque templado, tropical húmedo y tropical seco, combinando colores contrastados y complementarios.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
4	4.1.	B.2.1. C.1.1.	CCL1 CCL2 CCL3 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA1 CPSAA2 CC1	Láminas física	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Grupo de 4	5	Fotografía de revistas o personales.	Aula	Las láminas se colgarán en la plataforma classroom.	

		Material del alumno		
--	--	---------------------	--	--

### Actividad 5: INVESTIGACIÓN SOBRE LAS PRINCIPALES AMENAZAS QUE SUFREN ALGUNOS PAISAJES.

El alumnado deberá investigar y obtener fotografías que muestre las principales problemáticas de la emergencia climática en sus paisajes: desertificación, sequías, deforestación, contaminación, plásticos en el mar, deshielo de las zonas polares, aumento global de las temperaturas, elevación del nivel del mar, extinción de especies animales y vegetales, etc. Esta investigación llevará al alumnado a **resumir en un texto** las principales amenazas y deterioros a los que se ve sometido su paisaje.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE1	1.1.	A.1.2. A.2.1.	CCL1 CCL2 CCL3 STEM1 STEM4 CD1 CPSAA1 CPSAA2 CC1	Láminas física	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Grupo de 4	5	Fotografía de revistas o personales. Material del alumno	Aula	Las láminas se colgarán en la plataforma classroom.	

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4

(1º ESO. EPVYA)

#### Nº y Título de la Situación de Aprendizaje: GEOMETRÍA. PROCEDIMIENTOS

**Materia:** EPVYA      **Trimestre:** 3º T      **Estudio:** 1º ESO      **N.º sesiones:** 34

**Autoría:** Laura Cirilo Fariñas, Esther Esteban Izquierdo y Pilar Sánchez Díaz

**Descripción:** Situación de aprendizaje vinculada al Bloque C «Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.», en el que el alumnado se aproxima a la geometría.

**Justificación:** Las letras no son sino signos gráficos que se rellenan de significado y, por el mismo motivo, también las matemáticas, la geometría y el dibujo están íntimamente relacionados. Sin el dibujo no se habría

alcanzado el desarrollo cultural y tecnológico al que se ha llegado porque todo lo fabricado ha sido antes dibujado. Es más, se puede dibujar lo que no existe, como nuestros pensamientos, nuestros deseos o nuestro futuro.

**Competencia específica:**

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave.
6	Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.	CCL1, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CE3, CCEC2
4	Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas	CCL1, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CE3, CCEC2

**Criterios de evaluación:**

Número/Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave.
6.4	Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.	CCL1, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CE3, CCEC2

**Saberes básicos:**

- C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.
- C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.
- C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.

**Agrupamientos:** Individual

**Recursos:** Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles.

**Espacios:** Aula de referencia.

### Actividad 1: TRAZADOS FUNDAMENTALES.

Comenzamos la unidad con un acercamiento al dibujo técnico y los útiles básicos para trabajar la geometría

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
6	6.4	C.3.1.	CCL1, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CE3, CCEC2	Láminas observación en clase libreta preguntas	- Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	20	Material del alumno proyector apuntes del profesor	Aula		

### Actividad 2: Diseño de logotipo con base geométrica

Propuesta de diseño de un logotipo personal utilizando elementos de dibujo técnico aprendidos

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
6	6.4	C.3.1.	CCL1, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CE3, CCEC2	Lámina ejercicios proceso y lámina final	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	7	Material del alumno	Aula		

### Actividad 3: Estrella de luz

Poner en práctica la construcción de un polígono estrellado para crear una estrella de luz

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
6	6.4	C.3.1.	CCL1, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CE3, CCEC2	Estrella de luz observación directa	Rúbrica de mapa mental
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	7	plantillas luces led Material del alumno	Aula		

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5

(1º ESO. EPVYA)

<b>Nº5 y Título de la Situación de Aprendizaje:</b> <u>3 de diciembre día Internacional de la Discapacidad</u>			
<b>Materia:</b> EPVYA	<b>Trimestre:</b> 1º T	<b>Estudio:</b> 1º ESO	<b>N.º sesiones:</b> 6
<b>Autoría:</b> Laura Cirilo Fariñas, Esther Esteban Izquierdo y Pilar Sánchez Díaz			

<b>Descripción:</b> Situación de aprendizaje vinculada al Bloque B «Elementos formales de la imagen y del lenguaje» y al Bloque C . Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. Además de trabajar con el objetivo 10 de los ODS, por la Reducción de las Desigualdades.
---

**Justificación:** Como docente y ciudadana activa en la sociedad, considero que una de mis responsabilidades hacia mis alumnos y generaciones futuras es asimilar la problemática de la inclusión existente, y dentro de esta, la dirigida hacia los alumnos con necesidades educativas especiales, y educar en consecuencia. Por ello, los objetivos que se pretenden lograr con este trabajo son:

Se pretende conseguir sensibilizar, fomentar y mejorar la concienciación que tienen los alumnos sobre la inclusión de sus compañeros con necesidades educativas especiales, así como percibir sus ventajas y beneficios. todo ello desde el marco de atención a la diversidad, es decir, atendiendo a las características y necesidades de cada alumno, centrándonos en sus capacidades y no en sus limitaciones

1. Ampliar conocimientos sobre la problemática de la inclusión.
2. Favorecer el desarrollo de una actitud respetuosa hacia los alumnos con necesidades educativas especiales.
3. Trabajar las habilidades sociales dentro del aula para obtener un desarrollo pleno y un óptimo nivel de inclusión, identificando las relaciones de rechazo y aceptación entre iguales.
4. Mejorar las relaciones interpersonales entre el grupo de iguales y evitar situaciones de rechazo y violencia ya que este alumnado pertenece a un colectivo con una mayor incidencia de recibir rechazo por parte de los iguales en el ámbito escolar.
5. Potenciar las capacidades de los alumnos/as con discapacidad para que logren utilizar las habilidades sociales de forma adecuada y favorable con los demás compañeros.
6. Trabajar la autoestima y el autoconcepto, la eliminación del rechazo, de la agresividad y de la violencia hacia los alumnos con necesidades educativas especiales y el fomento de la empatía y asertividad entre el grupo de iguales.
7. Asentar los conocimientos artísticos sobre los elementos de expresión que se han ido trabajando a lo largo de la evaluación
8. Introducir al alumnado en el conocimiento y manejo de las herramientas digitales
9. Fomentar la autonomía en la búsqueda de información y recursos para ampliar los conocimientos sobre la materia en los temas propuestos

**Competencia específica:**

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave.
1	Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.	CCL, CMCT, CD, CPAA, SIE, CEC
3	Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.	
4	Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.	
8	Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.	

**Criterios de evaluación:**

Número/Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave.
2.1	Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento	CCL, CMCT, CD, CPAA, SIE, CEC

	respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.	
2.2	Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.	
2.4	Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.	
3.1	Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	
3.2.	Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medio ambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.	
4.4.	Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	

5.1	Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.	
5.3	Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.	
7.2.	Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.	
4.3.	Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	

**Saberes básicos:**

A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género

B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos

C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones.

C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

**Agrupamientos:** Individual

**Recursos:** Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles.

**Espacios:** Aula de referencia.

### Actividad 5T-1.1: BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN SOBRE ARTISTA CON DISCAPACIDAD

En ésta tarea vamos a realizar la búsqueda de información y documentación sobre la vida y obra de un/a artista plástico/a con discapacidad. Para ello se utilizará un documento rellenable con varios apartados, aportando además documentación gráfica sobre varias obras realizadas por él/la artista sobre el que se va a trabajar

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2	2.1, 2.3	A.1.1	CD	Formulario google con un pequeño trabajo de investigación sobre vida y obra de un/a artista con discapacidad.	● Rúbrica
3	2.4, 3.1	A.1.2	CPAA		
4	3.2, 5.1		SIE		
8	5.3, 7.2		CEC		
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
individual	2	ordenadores	Aula		

**Actividad 5T-1.2: CREACIÓN INTERPRETACIÓN DE LA OBRA DE UN/A ARTISTA CON DISCAPACIDAD**

Tras realizar el trabajo anterior de investigación sobre la vida y obra de un/a artista con discapacidad, el alumno/a ha de elegir una de sus obras, la cual se llevara a cabo su interpretación en clase con cualquiera de las técnicas y elementos de expresión aprendidos y trabajados a lo largo de la 1º evaluación.

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptoros operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
4 8	2.4 3.1 4.4 5.3	B.2.1. B.2.2 C.1.1 C.1.2	CMCT, CPAA SIE, CEC	Se pedirá un mapa mental del tema	Rúbrica
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Individual	4	Material del alumno	Aula		

**Actividad 5T-1.3: ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN " ROMPIENDO BARRERAS"**

Realizar el diseño de un cartel donde se ha de transmitir mensajes de inclusión, respeto y visibilidad

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
3 4 8	2.1, 3.1 3.2, 4.4 5.3, 4.3	D.1	CCL, CD, CPAA, SIE, CEC	Cartel	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual		Ordenador, teléfono y material del alumno	Aula		

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6

(1º ESO. EPVYA)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: SA6. El papel de la mujer como artista plástica en la historia del Arte</b>	
<b>N.º sesiones:</b> 6	<b>Trimestre:</b> 2º trimestre
<b>Autoría:</b> Laura Cirilo Fariñas, Esther Esteban Izquierdo y Pilar Sánchez Díaz	
<b>Estudio:</b> 1º ESO	<b>Materia:</b> EPVYA

**Descripción:** Realizar un proyecto con motivo del 8M. Como sabéis es el día que se conmemora el papel de la mujer en el mundo laboral y se reivindican sus derechos de igualdad.

**Justificación:** Desde Plástica vamos a aportar nuestro pequeño granito, intentando dar visibilidad al papel de la mujer en el mundo de las artes plásticas a lo largo de los años.

Trabajaremos con los objetivos ODS nº 5. Igualdad de género y con el nº 10. Reducción de las desigualdades

**Competencia específica:**

<b>Número</b>	<b>Descripción</b>
1	Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.
2.	Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.
4	Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.
5	Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.
8	Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

**Criterios de evaluación:**

<b>Número/Código</b>	<b>Descripción</b>
----------------------	--------------------

Criterio 1.1.	Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.
Criterio 1.2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.
Criterio 2.3.	Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.
Criterio 4.2.	Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.
Criterio 2.4.	Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.
Criterio 3.1.	Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.
Criterio 3.2	Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.
Criterio 4.4	Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.
Criterio 8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

**Saberes básicos:**

A.1, B.1, B.2, C.1

**Agrupamientos:** Agrupamiento de las mesas en el aula para conformar unidades de trabajo.**Fundamentos metodológicos:** Para la elaboración de esta unidad didáctica se seguirá una metodología activa, en la que incorporaremos el trabajo por proyectos, así como clases magistrales donde se explicarán los contenidos base de la unidad didáctica.**Recursos:** Necesitaremos internet, pizarra digital, ordenadores, Youtube, rotuladores, lápices de colores, cuaderno de folios, cartulinas, acuarelas, pinceles**Espacios:** Utilizaremos el aula de clase de los alumnos.**ACTIVIDAD 1: Búsqueda y documentación sobre artistas femeninas**

En esta primera clase explicaremos a través de pequeños documentales que es el feminismo, el por que se usa el color violeta y hablaremos de la importancia de visibilizar el papel de la mujer como artista y reivindicar su lugar y documentación en la historia del arte.

Se explicará el trabajo a realizar y la secuenciación de las dos tareas que lo completan

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
--------------------------	-------------------------	-----------------	--	----------------------------	----------------------------

1, 2, 4.	1.1 1.2. 2.3. 4.2. 3.1. 2.4 3.2	A.1 B.1 B.2	CCL, CPAA, CD,CEC, CSC	Participación oral y debate  Documento google	Observación externa  Contraste de experiencias con compañeros  Reflexión personal
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
individual	2	Ordenador Internet	Aula de clase		

**ACTIVIDAD 2:** Retrato de una gran artista

Trabajar en parejas sobre el retrato de una artista plástica femenina

Sobre una cartulina blanca se va a trabajar con acuarelas manchas de color donde predominen el color violeta , color asociado al feminismo, y con rotulador negro se va a trabajar sobre el retrato de una mujer artista designado a cada grupo de trabajo

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>

1 2 4 5 8	1.1, 1.2, 2.3, 2.4 3.1, 3.2 4.2, 4.4 6.4, 8.3	B.2.1.	CCL, CMCT, CPAA, CEC	Trabajo final	Observación externa  Contraste de experiencias con compañeros  Reflexión personal
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
parejas	3	Acuarelas, pinceles y cartulina.	Aula clase		

### 3º ESO

#### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

(3º ESO. EPVYA)

S.A. 3º ESO - 1T .UD 4: ILUSIONES ÓPTICAS			
<b>Materia:</b> EPVYA	<b>Trimestre:</b> 1er T	<b>Estudio:</b> 3º ESO	<b>N.º sesiones:</b> 4
<b>Autoría:</b> Pilar Sánchez Díaz, Esther Esteban Izquierdo y Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez			

<b>Descripción:</b> Reflexionar sobre la percepción visual. Diseñar y crear ilusiones ópticas.
<b>Justificación:</b> Gracias a las ilusiones ópticas podemos comprobar como la vista distorsiona la realidad, por eso se debe prestar más atención, mirar y ver a nuestro alrededor, detenernos y observar lo cotidiano a lo que nos rodea y no conformarnos con las interpretaciones que toma el cerebro de manera errónea.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
1	C.E.3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
2	C.E.4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

Criterios de evaluación:		
Número/Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
Criterio 3.1.	Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
Criterio 4.3.	Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

<b>Saberes básicos:</b>
Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. B.1.1/B.3.1

<b>Agrupamientos:</b> Individual
<b>Recursos:</b> Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles, materiales de dibujo y rotuladores.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia.

<b>ACTIVIDAD 1.</b>					
Crear una ilusión óptica del logotipo del instituto					
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C.E.3 C.E.5	Criterio 3.1. Criterio 4.3.	B.1.1 B.3.1	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	Participación activa en el aula y realización de la actividad.	Rúbrica.
Agrupamientos		Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	5	Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y materiales de dibujo.	Aula de referencia		

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

(3º ESO. EPVYA)

<b>S.A. 3º ESO - 2º T. UD 8:LOS CUADRILÁTEROS</b>			
<b>Materia:</b> EPVYA	<b>Trimestre:</b> 1er	<b>Estudio:</b> 3º ESO	<b>N.º sesiones:</b> 3
<b>Autoría:</b> Pilar Sánchez Díaz, Esther Esteban Izquierdo y Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez			

**Descripción:** Diferenciar y reconocer los distintos tipos de cuadriláteros y sus características. Resolver problemas para la construcción de cuadriláteros según los datos dados. Realizar un proyecto gráfico-plástico de un diseño del plano de una casa.

**Justificación:** Un conocimiento geométrico básico como los cuadriláteros, es indispensable para desenvolverse en la vida cotidiana: para orientarse reflexivamente en el espacio; para hacer estimaciones sobre formas y distancias; para hacer apreciaciones y cálculos relativos a la distribución de los objetos en el espacio.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
1	C.E.5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
2	C.E.6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

**Criterios de evaluación:**

<b>Número/Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
Criterio 5.1	. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
Criterio 6.1	. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un propio diseño.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
Criterio 6.4.	Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

**Saberes básicos:**

**Bloque A:** Patrimonio artístico y cultural. A.2.2.

**Bloque C:** Expresiones Gráfico Plásticas. Técnicas y Procedimientos. C.1.1/C.1.2/ C.2.1/ C.2.2

<b>Agrupamientos:</b> Individual
<b>Recursos:</b> recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y materiales de dibujo.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia.

<b>ACTIVIDAD 1.</b>
Realización de láminas cuadriláteros I y Cuadriláteros II

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C.E.5 C.E.6	5.1/6.1/6.4	Bloque A: Patrimonio artístico y cultural. A.2.2.  Bloque C: Expresiones Gráfico Plásticas. Técnicas y Procedimientos. C.1.1/C.1.2/ C.2.1/ C.2.2	STEM: STEM4/ C.D: CD.3/ CCEC: CCEC 4	Participación activa en el aula y realización de láminas.	Rúbrica.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	3	Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y materiales de dibujo.	Aula de referencia		

<b>ACTIVIDAD 2</b>
Realizar el plano de una casa

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C.E.5 C.E.6	5.1/6.1/6.4	Bloque A: Patrimonio artístico y cultural. A.2.2.  Bloque C: Expresiones Gráfico Plásticas. Técnicas y Procedimientos. C.1.1/C.1.2/ C.2.1/ C.2.2	STEM: STEM4/ C.D: CD.3/ CCEC: CCEC 4	Participación activa en el aula y realización de la actividad	Rúbrica.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	

Individual	3	Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y materiales de dibujo.	Aula de referencia	
------------	---	--	--------------------	--

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

(3º ESO. EPVYA)

#### S.A. 3º ESO - 2ºT .UD 8:LOS POLÍGONOS

**Materia:** EPVYA

**Trimestre:** 1er

**Estudio:** 3º ESO

**N.º sesiones:** 3

**Autoría:** Pilar Sánchez Díaz, Esther Esteban Izquierdo y Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez

**Descripción:** Identificar y nombrar los polígonos regulares según sus lados. Construir polígonos regulares partiendo de su radio o de uno de sus lados. Utilizar correctamente herramientas tecnológicas y por medio de regla y compás. Diseñar y crear una obra artística utilizando polígonos.

**Justificación:** El conocimiento y construcción de polígonos es indispensable para desenvolverse en la vida cotidiana: para orientarse reflexivamente en el espacio; para hacer estimaciones sobre formas y distancias; para hacer apreciaciones y cálculos relativos a la distribución de los objetos en el espacio, permite desarrollar capacidades de comprensión espacial y les ayuda a desarrollar el pensamiento lógico-matemático.

#### Competencia específica

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
1	.C.E.2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
2	C.E.6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

#### Criterios de evaluación:

Número/Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.

2.3	Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.	
6.1	Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un propio diseño.	
6.4.	Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.	

**Saberes básicos:**

**Bloque C:** Expresiones Gráfico Plásticas. Técnicas y Procedimientos. C.1.1/2.1/C.2.2

**Agrupamientos:** Individual

**Recursos:** Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y materiales de dibujo.

**Espacios:** Aula de referencia.

**ACTIVIDAD 1.**

Realización de láminas: Polígonos dado el lado, polígonos dado el radio y polígonos método general.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C.E.6.	6.1 6.4.	Bloque C: Expresiones Gráfico Plásticas. Técnicas y Procedimientos. C.1.1/2.1/C.2.2	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	Participación activa en el aula y realización de láminas.	Rúbrica.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	3	Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y materiales de dibujo.	Aula de referencia		

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4

(3º ESO. EPVYA)

### S.A. 3º ESO - 2 T.UD 6: COLOR

**Materia:** EPVYA

**Trimestre:** 3<sup>er</sup>

**Estudio:** 3º ESO

**N.º sesiones:** 10

**Autoría:** Pilar Sánchez Díaz, Esther Esteban Izquierdo y Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez

**Descripción:** Situación de aprendizaje vinculada a los bloques A, B y C, “El patrimonio cultural y artístico” y “Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual”. La expresión gráfica” y “Expresiones artísticas y gráfico plásticas. Técnicas y procedimientos”.

**Justificación:** Esta SA queda justificada por su relación con la CE1, la CE2 y la CE4. En un contexto educativo multidisciplinar, esta unidad enlazará con ejemplos del uso del color en distintos momentos de la historia, lo que nos proporcionará una base tanto para los contenidos teóricos como para las actividades prácticas.

#### Competencia específica

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
1	Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas	CCL2 CPSAA3 CC1 CCEC1
2	Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso	CCL1  CPSAA1  CC1 -CC3  CCEC1-CCEC3
4	Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.	CCL1-CCL2  CPSAA4  CC3  CCEC2

#### Criterios de evaluación:

Número/Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
---------------	-------------	---

1.1	Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	CCL2 CPSAA3 CC1 CCEC1
2.3	Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.	CCL1 CPSAA1 CC1 -CC3 CCEC1-CCEC3
4.4	Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	CCL1-CCL2 CPSAA4 CC3 CCEC2

#### Saberes básicos:

A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.

C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.

**Agrupamientos:** Individual

**Recursos:** Pizarra digital. Apuntes del profesor. Fotocopias

**Espacios:** Aula de referencia.

#### Actividad 1: Teoría del color

Empezamos la unidad explicando la importancia del color a lo largo de la historia, por su capacidad tanto gráfica como expresiva.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
--------------------------	-------------------------	-----------------	--	----------------------------	----------------------------

<b>Competencia específica 1</b>	1.1	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	CCL2	Observación del aula Participación	Anotaciones aula
<b>Competencia específica 2</b>	2.3	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el color.	CD2 CPSAA3 CCEC2	Observación del aula. Apuntes.	Anotación aula
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Individual	1	Material del alumno/a	Aula		

<b>Actividad 2: Círculo cromático</b>					
Repaso de los colores primarios, secundarios, terciarios y complementarios a través de la elaboración de un círculo cromático					
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
<b>Competencia específica 2</b>	2.3	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: El color.	CD2 CPSAA3 CCEC2	Observación del aula. Apuntes.	Rúbrica
<b>Competencia específica 4</b>	4.4	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.	CCL2 CD2 CPSAA3 CC3 CCEC2	Observación aula. Lámina círculo cromático	Rúbrica
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Individual	3	Material del alumno/a	Aula		

<b>Actividad 1T-2.3: Láminas trabajo armonías y contrastes</b>					
Aplicación de la teoría del color en la obra “Las espigadoras” de Jean-François Millet					
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
<b>Competencia específica 2</b>	2.3	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: El color.	CD2 CPSAA3 CCEC2	Observación del aula. Apuntes.	Rúbrica
<b>Competencia específica 4</b>	4.4	C.1.1. Técnicas básicas de expresión	CCL2	Observación aula.	Rúbrica

		gráfico-plástica en dos dimensiones.	CD2 CPSAA3 CC3 CCEC2	Lámina círculo cromático	
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Individual	6	Material del alumno/a	Aula		

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5

(3º ESO. EPVYA)

<b>S.A. 3º ESO - 3T.UD2: CARTEL PUBLICITARIO</b>			
<b>Materia:</b> EPVYA	<b>Trimestre:</b> 3er	<b>Estudio:</b> 3º ESO	<b>N.º sesiones:</b> 4
<b>Autoría:</b> Pilar Sánchez Díaz, Esther Esteban Izquierdo y Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez			

**Descripción:** Conocer los procesos de elaboración y análisis de los mensajes publicitarios y sus códigos. Diseñar un logotipo, marca y eslogan, realizar un cartel publicitario, usando las Tic para buscar información y crear proyectos propios.

**Justificación:** Es necesario abordar el tema de la publicidad en la educación ya que facilita la decodificación de mensajes ocultos o subliminales y la correcta interpretación de todo tipo de valores de la comunicación. Se debe atender con detalle la influencia que los medios de comunicación y más concretamente la publicidad ejercen sobre el individuo. Es preciso que el alumnado posea una mirada crítica, selectiva que le permita discernir y analizar la realidad de cada imagen y el trasfondo de las mismas, así como su significado y lo que quieren transmitir.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
1	<b>C.E.3.</b> Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
2	<b>C.E.4.</b> Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

3	<b>C.E.8.</b> Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número/Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
3.2	Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medio ambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
4.4	Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
8.2	Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

**Saberes básicos:**

Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual

D.1/D.1.1/D.1.2/D.2/ D.2.1/D.3.9.

**Agrupamientos:** Individual

**Recursos:** Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y herramienta de diseño gráfico Canva.

**Espacios:** Aula de referencia.

**ACTIVIDAD 1.**

Diseñar un logotipo, isotipo y eslogan de una marca propia / Realizar cartel publicitario

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C.E.3. C.E.4. C.E.8.	3.2 4.4 8.2	<p>Bloque D:Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.:</p> <p>- D.1.1. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>- D.1.2. Desinformación y manipulación.</p> <p>D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales:</p> <p>- D.2.1. Diseño gráfico asistido por ordenador.</p>	CCL: CCL1, CCL.2/ CD: CD2, CD.5/ CCEC: CCEC.4	Participación activa en el aula y realización de la actividad.	Rúbrica.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual		Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y herramienta de diseño gráfico Canva.	Aula de referencia		

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6

(3º ESO. EPVYA)

**N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: SA2. El papel de la mujer como artista plástica en la historia del Arte**

**N.º sesiones: 6**

**Trimestre: 2º trimestre**

**Autoría:** Pilar Sánchez Díaz, Esther Esteban Izquierdo y Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez

<b>Estudio:</b> 3º ESO	<b>Materia:</b> EPVYA
------------------------	-----------------------

<p><b>Descripción:</b> Realizar un proyecto con motivo del 8M. Como sabéis es el día que se conmemora el papel de la mujer en el mundo laboral y se reivindican sus derechos de igualdad.</p>
<p><b>Justificación:</b> Desde Plástica vamos a aportar nuestro pequeño granito, intentando dar visibilidad al papel de la mujer en el mundo de las artes plásticas a lo largo de los años.</p> <p>Trabajaremos con los objetivos ODS nº 5. Igualdad de género y con el nº 10. Reducción de las desigualdades</p>

<b>Competencia específica:</b>	
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>
1	Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.
2.	Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.
4	Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.
5	Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.
8	Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

<b>Criterios de evaluación:</b>	
<b>Número/Código</b>	<b>Descripción</b>
Criterio 1.1.	Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.
Criterio 1.2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.
Criterio 2.3.	Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.
Criterio 4.2.	Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.
Criterio 2.4.	Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.
Criterio 3.1.	Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.
Criterio 3.2	Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.
Criterio 4.4	Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Criterio 8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.
--------------	---

<b>Saberes básicos:</b>
A.1, B.1, B.2, C.1

<b>Agrupamientos:</b> Agrupamiento de las mesas en el aula para conformar unidades de trabajo.
<b>Fundamentos metodológicos:</b> Para la elaboración de esta unidad didáctica se seguirá una metodología activa, en la que incorporaremos el trabajo por proyectos, así como clases magistrales donde se explicarán los contenidos base de la unidad didáctica.
<b>Recursos:</b> Necesitaremos internet, pizarra digital, ordenadores, Youtube, rotuladores, lápices de colores, cuaderno de folios , cartulinas, acuarelas, pinceles
<b>Espacios:</b> Utilizaremos el aula de clase de los alumnos.

<b>ACTIVIDAD 1: Búsqueda y documentación sobre artistas femeninas</b>					
En esta primera clase explicaremos a través de pequeños documentales que es el feminismo, el por que se usa el color violeta y hablaremos de la importancia de visibilizar el papel de la mujer como artista y reivindicar su lugar y documentación en la historia del arte.					
Se explicará el trabajo a realizar y la secuenciación de las dos tareas que lo completan					
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>

1, 2, 4.	1.1 1.2. 2.3. 4.2. 3.1. 2.4 3.2	A.1 B.1 B.2	CCL, CPAA, CD,CEC, CSC	Participación oral y debate  Documento google	Observación externa  Contraste de experiencias con compañeros  Reflexión personal
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
individual	2	Ordenador Internet	Aula de clase		

**ACTIVIDAD 2:** Interpretación obra de una artista femenina

Sobre una cartulina blanca se va a trabajar con témperas, grafito, acuarela o ceras en la interpretación de una obra de arte de la artista elegida para investigar sobre su vida y obra

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>

1	1.1, 1.2, 2.3, 2.4	B.2.1.	CCL, CMCT,	Trabajo final	Observación externa
2			CPAA, CEC		
4	3.1, 3.2				
5	4.2, 4.4				
8	6.4, 8.3				
					Contraste de experiencias con compañeros
					Reflexión personal
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Individual.	4	material del alumno	Aula clase		

#### 4º ESO

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

(4º ESO. Expresión Artística)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje:</b> 1 PINTURA MURAL	
<b>N.º sesiones:</b> 10	<b>Trimestre:</b> PRIMERO
<b>Autoría:</b> Diego Ramos Martín	
<b>Estudio:</b> 4º ESO	<b>Materia:</b> EXPRESIÓN ARTÍSTICA

**Descripción:** Valorar y conocer las diferentes etapas de un proceso creativo. Utilizar de manera apropiada la técnica y materiales. Expresar los sentimientos, emociones y necesidades mediante obras artísticas. Realizar una obra artística grupal de manera cooperativa y respetuosa.

**Justificación:** La realización de pintar un mural estimula al alumnado al entendimiento del entorno que les rodea, les ayuda a forjar un hábito de esfuerzo, perfeccionamiento y práctica, fomenta la comunicación y aprenden a expresarse con mayor libertad.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.

CE1	Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.
CE2	Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.
CE4	Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

**Criterios de evaluación:**

<b>Número/ Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
Criterio 2.1.	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.  CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
Criterio 2.2	Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	
Criterio 4.1.	Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.	
Criterio 4.2.	Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.	
Criterio 4.3.	Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.	

<b>Saberes básicos:</b>
BLOQUE A. TÉCNICAS GRÁFICO- PLÁSTICAS A.1.5. Graffiti y pintura mural.

<b>Agrupamientos:</b> Grupal
<b>Recursos:</b> Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y materiales de dibujo y pintura.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia, y zona exterior del centro

**ACTIVIDAD 1.**

Realizar un mural

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C.E.2 C.E.4	2.1 2.2 4.2 4.3	BLOQUE A. TÉCNICAS GRÁFICO- PLÁSTICAS A.1. Técnicas gráfico - plásticas. A.1.5. Graffiti y pintura mural.	CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4. CCL1, STEM3, CE3	Participación activa en el aula y realización del mural.	Rúbrica.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Toda la clase	10	Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles, material de dibujo y pintura.	Muros interiores del instituto		

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2**

(4º ESO Expresión Artística)

<b>S.A. 4º ESO - 2ºT. CARTEL PUBLICITARIO</b>			
<b>Materia:</b> EXPRESIÓN ARTÍSTICA	<b>Trimestre:</b> 2º	<b>Estudio:</b> 4º ESO	<b>N.º sesiones:</b>
<b>Autoría:</b> Diego Ramos Martín			

**Descripción:** Conocer los procesos de elaboración y análisis de los mensajes publicitarios y sus códigos. Diseñar un logotipo, marca y eslogan, realizar un cartel publicitario, usando las Tic para buscar información y crear proyectos propios.

**Justificación:** Es necesario abordar el tema de la publicidad en la educación ya que facilita la decodificación de mensajes ocultos o subliminales y la correcta interpretación de todo tipo de valores de la comunicación. Se debe atender con detalle la influencia que los medios de comunicación y más concretamente la publicidad ejercen sobre el individuo. Es preciso que el alumnado posea una mirada crítica, selectiva que le permita discernir y analizar la realidad de cada imagen y el trasfondo de las mismas, así como su significado y lo que quieren transmitir.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
C.E.1	Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.
C.E.4	Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número/Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
Criterio 1.1.	Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.
Criterio 4.1.	Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.	
Criterio 4.2.	Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
Criterio 4.3.	Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades	

	encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.	
--	---	--

<b>Saberes básicos:</b>
BLOQUE B. DISEÑO Y PUBLICIDAD
B.4. Publicidad.
B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.
B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.

<b>Agrupamientos:</b> Individual
<b>Recursos:</b> Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y herramienta de diseño gráfico Canva.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia.

**ACTIVIDAD 1.**

Diseñar un logotipo, isotipo y eslogan de una marca propia / Realizar cartel publicitario

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor es operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
C.E.1.	Criterio 1.1.		CCL1,CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CCEC1 , CCEC2, CCEC4. STEM3 y CE3	Participación activa en el aula y realización de la actividad.	Rúbrica.
C.E.4.	Criterio 4.1. Criterio 4.2. Criterio 4.3.	B.4 B.4.1 B.4.2			
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	5	Recursos didácticos impresos, audiovisuales, informáticos, materiales no fungibles y herramienta de diseño gráfico Canva.	Aula de referencia		

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

(4º ESO Expresión Artística)

#### S.A. 4º ESO - 3T. FOTOGRAFÍA

**Materia:** EXPRESIÓN ARTÍSTICA

**Trimestre:** 3er T

**Estudio:** 4º ESO

**N.º sesiones:** 4

**Autoría:** Diego Ramos Martín

**Descripción:** Valorar los avances en la fotografía. Comprender los aspectos básicos de la técnica fotográfica y aplicarlos obteniendo buenos resultados. Realizar fotografías utilizando diferentes ángulos y planos.

**Justificación:** La fotografía es una herramienta privilegiada para explorar el mundo. Gracias a ella, los jóvenes ponen atención al mundo con ojos nuevos: comienzan a apreciar su belleza, buscan sujetos, perciben la luz con mayor consciencia, analizan texturas...

#### Competencia específica

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
CE1	Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.
CE3.	Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

#### Criterios de evaluación:

Número/Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
Criterio 1.1	Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2
Criterio 1.2.		

	Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	
Criterio 3.1.	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	CCL1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.
Criterio 3.2.	Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	

### Saberes básicos:

#### BLOQUE C. FOTOGRAFÍA, LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.

C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

C.1.3. Fotografía digital.

C.1.4. Fotografía expresiva.

C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.

**Agrupamientos:** Individual

**Recursos:** Recursos didácticos audiovisuales, informáticos, móvil y elementos de escenografía.

**Espacios:** Aula de referencia y patio

### ACTIVIDAD 1.

#### Realización de fotografías y presentarlas en power point.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE3.	Criterio 3.2.	C.1.1. C.1.3. C.1.4	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CD5, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2. CPSAA1 y CPSAA3	Participación activa en el aula y realización de la actividad.	Rúbricas

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	6	Recursos didácticos audiovisuales, informáticos, móviles y elementos de escenografía.	Aula de referencia y el patio.	

## 1º BACHILLERATO

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

(CULTURA AUDIOVISUAL)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje:</b> SA1. ¿MIRADA FIDELIZNA? LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE	
<b>Trimestre:</b> PRIMERO	
<b>Autoría:</b> Esther Esteban Izquierdo	
<b>Estudio:</b> 1º BACH.	<b>Materia:</b> CULTURA AUDIOVISUAL

<b>Descripción:</b>
<b>Justificación:</b> Se persigue que el alumnado adquiera la base hacia el conocimiento sobre una forma de crear la imagen y de conseguir representación gráfica fija y en movimiento. De esta manera, el alumnado conocerá una técnica de creación de imágenes y su repercusión en la sociedad y la cultura, además de experimentar con técnicas fotográficas y audiovisuales que marcaron un punto de inflexión en el desarrollo de la fotografía y el cine tal y como los entendemos hoy en día.
<b>Competencias específicas:</b> CE1.

<b>Evaluación:</b> Se evaluará siguiendo las indicaciones recogidas en la programación didáctica del departamento.
---

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
1	Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando consciente y críticamente sobre la importancia de su legado histórico, desarrollando el criterio estético, valorando el patrimonio y la importancia de su conservación, así como ampliando las posibilidades de disfrute y el enriquecimiento del imaginario propio.	CCL, CAA, CD,CEC, CSC
3	Seleccionar e incorporar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje audiovisual a su propia producción, teniendo en cuenta todos sus aspectos.	CCL, CAA, CD,CEC, CSC
4	Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.	CCL, CAA, CD,CEC, CSC
<b>Criterios de evaluación:</b>		
Número/ Código	Descripción	Descriptorios operativos de las

		<b>competencias clave. Perfil de salida.</b>
Criterio 1.1.	Apreciar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual como formas del conocimiento, valorando los cambios formales y funcionales que se han producido a lo largo de la historia del medio.	CCL, CAA, CD,CEC, CSC
Criterio 1.2.	Explorar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, descubriendo las reglas y códigos por las que se rigen y valorando sus cambios a lo largo de la historia.	CCL, CAA, CD,CEC, CSC
Criterio 1.3.	Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio de forma activa, comprometida y respetuosa.	CCL, CAA, CSC. CEC, CD,CIEE
Criterio 3.2	Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos, justificando razonadamente su elección y afrontando positiva y resolutivamente los posibles imprevistos.	CCL, CAA, CD,CEC, CSC
Criterio 4.3.	Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	CCL, CAA, CD,CEC, CSC

#### **Saberes básicos:**

A.1.3. La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.

A.2.1. Formatos audiovisuales (corto, medio y largometraje de ficción; corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo filmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales...). Análisis de sus aspectos formales.

B.1.1. Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.

B.1.2. Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo.

B.2.1. El retoque digital.

B.2.2. Análisis de posibilidades.

**Agrupamientos:** Agrupamiento de las mesas en el aula para conformar grupos de trabajo.

**Fundamentos metodológicos:** Se utilizarán diferentes recursos como son exposiciones orales, visionado de videos, búsquedas internet, programas de edición, prácticas con cámaras de fotos y de video, experimentación sobre técnicas fotográficas y de animación, todos ellos apoyados siempre de explicaciones que ayuden a comprender y que dirijan el aprendizaje. Se alternarán los trabajos en grupo y los trabajos individuales para enriquecer la experiencia del alumnado.

Cada recurso servirá para crear un aprendizaje basado en competencias y se adaptará al nivel académico del alumnado.

Secuenciación didáctica:

- 1- Valorar la importancia y repercusión del mundo audiovisual en nuestra sociedad a través del visionado de videos y de explicaciones.
2. Conocer la historia de la fotografía y su evolución hasta la actualidad a través del visionado de videos y de explicaciones.
- 3- Usar una cámara clara y crear una imagen.
- 4- Crear una cámara oscura y experimentar con ella.
- 5- Presentar de forma oral un trabajo grupal realizado a través de la investigación sobre los estilos fotográficos.
- 6- Conocer la historia del cine y los estilos más relevantes.
- 7- Visionado de películas relevantes en la historia y en la actualidad.

**Espacios:** Utilizaremos el aula de clase de los alumnos, la sala de ordenadores, el patio del centro y el aula específica del departamento.

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2 (1º BACH. CULTURA AUDIOVISUAL)

**N.º y Título de la Situación de Aprendizaje:** SA 2. EL LENGUAJE DE LAS IMÁGENES Y DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

**Trimestre:** PRIMERO

**Autoría:** Esther Esteban Izquierdo

**Estudio:** 1º Bach.

**Materia:** Cultura Audiovisual

**Descripción:** Conocer la variedad de imágenes y medios audiovisuales que nos rodean, entenderlas y saber interpretarlas son la base del mundo audiovisual que nos rodea.

**Justificación:** Saber leer e interpretar las imágenes le permitirán al alumnado integrar los conocimientos que le permitirán entender las imágenes en su totalidad así como poder crearlas y poder interactuar con el significado de las mismas.

**Evaluación:**

Se evaluará siguiendo las indicaciones recogidas en la programación didáctica del departamento.

#### Competencia específica

Número	Descripción
1	Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando consciente y críticamente sobre la importancia de su legado histórico, desarrollando el criterio estético, valorando el patrimonio y la importancia de su conservación, así como ampliando las posibilidades de disfrute y el enriquecimiento del imaginario propio.
2	Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia y una banda de sonido como recurso creativo, evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos y valorando su entorno para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.
3	Seleccionar e incorporar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje audiovisual a su propia producción, teniendo en cuenta todos sus aspectos

4	Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.
---	---

**Criterios de evaluación:**

Número/ Código	Descripción
Criterio 1.1.	Apreciar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual como formas del conocimiento, valorando los cambios formales y funcionales que se han producido a lo largo de la historia del medio.
Criterio 1.2.	Explorar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, descubriendo las reglas y códigos por las que se rigen y valorando sus cambios a lo largo de la historia.
Criterio 1.3.	Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio de forma activa, comprometida y respetuosa.
Criterio 2.1.	Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.
Criterio 2.2.	Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.
Criterio 2.3.	Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo.
Criterio 3.2.	Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos, justificando razonadamente su elección y afrontando positiva y resolutivamente los posibles imprevistos.
Criterio 4.3.	Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

**Saberes básicos:**

- A.1.2. Corrientes históricas en fotografía y cine y máximos representantes.
- A.1.3. La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.
- A.2.1. Formatos audiovisuales (corto, medio y largometraje de ficción; corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo filmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales...). Análisis de sus aspectos formales.
- B.1.3. Composición para imagen fija y para imagen en movimiento.
- B.1.4. Conceptos básicos sobre iluminación.
- B.1.5. Simbología y psicología del color. Uso por grandes fotógrafos y cineastas.
- B.2.1. El retoque digital.
- B.2.2. Análisis de posibilidades.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
	1.1, 1.2, 2.2	A 1.2, A 1.3, A 2.1, B 1.3, B 1.4, B 1.5	CCL, CD, AA, CEC	Participación oral y debate Ejercicios Exposición de trabajos	Observación externa Contraste de experiencias con compañeros Reflexión personal
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Unidad de trabajo conformada en mesas de cinco alumnos.	3	Ordenador Internet Cuaderno	Aula de clase Aula de Ordenadores		

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

(DIBUJO ARTÍSTICO I)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: DESAPRENDIENDO A DIBUJAR. APRENDEMOS A VER.</b>	
<b>N.º sesiones:</b> 10	<b>Trimestre:</b> PRIMERO. SEPTIEMBRE
<b>Autoría:</b> Laura Cirilo Fariñas	
<b>Estudio:</b> 1º BACH.	<b>Materia:</b> DIBUJO ARTÍSTICO I

<b>Descripción:</b> En esta Unidad Didáctica analizaremos el por qué dibujar favorece la capacidad de expresar de forma visual ideas, temores, alegrías y sentimientos, aparte de desarrollar las facultades creativas y sus modos comunicativos, verbales y no verbales.
<b>Justificación:</b> A través de esta Situación de aprendizaje vamos a reflexionar sobre la utilidad del dibujo y sobre el hecho de que éste no sólo es practicado por una minoría de "artistas" sino, de alguna manera, por todo el mundo.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
CE3	Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.	El alumnado observará el entorno de forma analítica, seleccionando, y utilizará el método del encaje, abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.
Criterios de evaluación:		
Número/ Código	Descripción	

CE3.	Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.
------	---

<b>Saberes básicos:</b>
<b>BLOQUE A. CONCEPTO E HISTORIA DEL DIBUJO</b>
A.1. Funciones del dibujo.
A.1.1.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
<b>BLOQUE B. LA EXPRESIÓN GRÁFICA Y SUS RECURSOS ELEMENTALES</b>
B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica.
B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen.

<b>Agrupamientos:</b> Individual en cada caballete.
<b>Recursos:</b> Documentación de la profesora. Proyector.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia.

<b>ACTIVIDAD 1. Copa y caras: Ejercicio para el cerebro doble</b>
Dibujamos para pasar de la modalidad de dibujo que involucra el hemisferio izquierdo del cerebro a la modalidad que hace lo propio con el derecho y que está subordinada a aquella otra. Tomando como referencia una de las representaciones FONDO-FIGURA de la GESTALT, concretamente la ilusión óptica copa-caras, el alumnado zurdo abordará el dibujo que se le propone, dibujando el lado izquierdo del perfil la cara; mientras que el alumnado diestro dibujará el lado derecho. La primera sesión se dedicará a formar al alumnado sobre la fisiología del cerebro aplicada a los procesos creativos en general y de manera específica al dibujo. La segunda sesión irá destinada a comprobar empíricamente las implicaciones del conocimiento que se ha visto con antelación en el aula.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o instrumentos de evaluación
CE3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.	Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente. Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	A.1. Funciones del dibujo. A.1.1.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica. B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas. B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen.	El alumnado observará el entorno de forma analítica, seleccionando, y utilizará el método del encaje, abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	Rúbrica en la que se incluyan como indicadores de logro de la competencia en diferentes grados que irán de no adquirida hasta sobresalientemente adquirida. La rúbrica incluye capacidad para reconocer y explicar el proceso. Autonomía en el trabajo. Iniciativa en la resolución de problemas asociados a la creación plástica. Limpieza y destreza técnica en la ejecución.

Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	2	Caballete Tablero Folios A3 Grafitos o lápices de distintas durezas.	Aula de Dibujo	A diferencia del resto de actividades de esta situación, en este caso el resultado no será un dibujo acabado, sino justamente uno inacabado. Se trata de que el alumnado asuma a través de la imposibilidad de dibujar de ese modo, la forma en la que trabaja el encéfalo cuando dibuja consiguiendo desligarse en la figuración del resultado al que la propia figuración conduce.

### **ACTIVIDAD 2: Dibujo Invertido: El paso del lado izquierdo al lado derecho del cerebro**

Sin saber qué están dibujando, alumnos y alumnas, deben reproducir la figuración que sugieren las líneas que van apareciendo en la pizarra digital. Se trata de que observen, analicen, midan los espacios y direcciones lineales, sin explicitar ninguna de las partes que consideren reconocibles, puesto que el ejercicio persigue en sintonía con la actividad 1, que adquieran destreza en la figuración desvinculándose del resultado que se pretende a priori.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.	Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente. Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	A.1. Funciones del dibujo. A.1.1.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica. B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas. B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen.	El alumnado observará el entorno de forma analítica, seleccionando, y utilizará el método del encaje, abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	Rúbrica en la que se incluyen una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida. La rúbrica incluye los siguientes ítems; autonomía en el trabajo. Iniciativa en la resolución de problemas asociados a la creación plástica. Limpieza y destreza técnica en la ejecución.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones

Individual.	8	Caballote Tablero Folios A3 Grafitos o lápices de distintas durezas.	Aula de Dibujo	En cada sesión se abordarán dos dibujos distintos que el alumnado deberá completar en aproximadamente 25 minutos.
-------------	---	---	----------------	---

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

(DIBUJO ARTÍSTICO I)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: REDEFINIMOS EL ESQUEMA. DIBUJAMOS DEL NATURAL.</b>	
<b>N.º sesiones:</b> 12	<b>Trimestre:</b> PRIMERO. OCTUBRE
<b>Autoría:</b> Laura Cirilo Fariñas	
<b>Estudio:</b> 1º BACH.	<b>Materia:</b> DIBUJO ARTÍSTICO I

<b>Descripción:</b> Tomando como referencia el esquema como método de estudio que trata de reducir a los conceptos más representativos cualquier información relevante, proponemos al alumnado que a través de la esquematización de la forma mediante líneas, aprendan a encajar objetos simples en el plano, como paso previo a la ejecución del propio dibujo.
<b>Justificación:</b> El encajado es parte prioritaria en el dibujo, hasta el punto de determinar para bien o para mal el resultado de la obra. La capacidad para esquematizar posibilita un mayor grado de abstracción y facilita la posibilidad de resumir el primer paso del proceso para encaminar correctamente la ejecución de la obra.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
CE2 CE3.	<p>Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.</p> <p>Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.</p>	<p>El alumnado representará gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos. Para conseguir este fin utilizará una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio, y realizará composiciones bidimensionales, figurativas proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad, o abstractas.</p> <p>El alumnado observará el entorno de forma analítica, seleccionando, y utilizará el método del encaje, abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</p>
Criterios de evaluación:		
Número/ Código	Descripción	

Criterio 3.1.	Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente.
Criterio 3.2.	Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

<b>Saberes básicos:</b>	
<b>BLOQUE B. LA EXPRESIÓN GRÁFICA Y SUS RECURSOS ELEMENTALES</b>	
B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica.	
B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas.	
B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen.	

<b>Agrupamientos:</b> Individual en cada caballete.
<b>Recursos:</b> Documentación de la profesora. Proyector.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia.

<b>ACTIVIDAD 1. INICIACIÓN AL CARBONCILLO MEDIANTE FORMAS BÁSICAS</b>				
Sobre papel de estraza y a carboncillo, el alumnado deberá encajar diferentes piezas volumétricas trazando solo su estructura, teniendo en cuenta la perspectiva y la posición de cada uno de ellos. Cada composición estará formada por tres piezas; cubo, cono, esfera, cilindro, pirámide, etc. Cada alumno o alumna entregará diez ejercicios en A3, a partir de las composiciones propuestas				
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
CE2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad. CE3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos	Criterio 2.1. Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad o abstractas. Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y	B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica. B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas. B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen.	El alumnado representará gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos. Para conseguir este fin utilizará una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio, y realizará composiciones bidimensionales, figurativas proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad, o abstractas. El alumnado observará el entorno de forma analítica, seleccionando, y utilizará el método del encaje, abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente, analizando	Rúbrica en la que se incluyen una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida. La rúbrica incluye los siguientes ítems; capacidad para reconocer y explicar el proceso. observación individual del proceso, teniendo en cuenta la atención a las recomendaciones y enmiendas de la profesora, análisis del esquema,

desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.	representado gráficamente. Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.		con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	composición y encajado, uso adecuado de la técnica, limpieza y destreza.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Unidad de trabajo conformada en mesas de cinco alumnos.	6	Materiales de observación, aportados por el profesor.	Aula de referencia	

<b>ACTIVIDAD 2: ESCALA TONAL</b>				
Elaboración de una escala tonal a carboncillo con una gama de once niveles, siendo el nivel uno el color del papel y el once, el tono más oscuro que aporte el carboncillo, negro intenso. Deben diferenciarse nueve tonos diferentes de grises.				
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación o Instrumentos de evaluación</b>
CE2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a	Criterio 2.1. Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad o abstractas. Criterio 3.1. Observar el entorno de forma	B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica. B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas. B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen.	El alumnado representará gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos. Para conseguir este fin utilizará una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio, y realizará composiciones bidimensionales, figurativas proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad, o abstractas. El alumnado observará el entorno de forma analítica, seleccionando, y utilizará el método del	Rúbrica en la que se incluyen una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida. La rúbrica incluye los siguientes ítems; capacidad para reconocer y explicar el proceso. observación individual del proceso, teniendo en cuenta la atención a las recomendaciones y enmiendas de la profesora, análisis del esquema, composición

expresarse en libertad y con asertividad. CE3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.	consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente. Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.		encaje, abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	y encajado, uso adecuado de la técnica, limpieza y destreza.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual.	1	Ordenador portátil y recursos bibliográficos aportados por el profesor.	Aula	

<b>ACTIVIDAD 3: APLICACIÓN DE LA ESCALA TONAL A LA REPRESENTACIÓN</b>				
Ahora el alumnado deberá combinar las dos destrezas que ha adquirido en las actividades anteriores realizando 10 dibujos en A3 a partir de las diferentes composiciones que se propongan en el aula.				
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
CE2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo	Criterio 2.1. Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con	B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica. B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas. B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen	El alumnado representará gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos. Para conseguir este fin utilizará una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio, y realizará composiciones bidimensionales, figurativas proponiendo variadas soluciones con	Rúbrica en la que se incluyen una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida. La rúbrica incluye los siguientes ítems; capacidad para reconocer y explicar el proceso. observación individual del

propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad. CE3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.	diferentes niveles de iconicidad o abstractas. Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente. Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.		diferentes niveles de iconicidad, o abstractas. El alumnado observará el entorno de forma analítica, seleccionando, y utilizará el método del encaje, abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representado gráficamente, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	proceso, teniendo en cuenta la atención a las recomendaciones y enmiendas de la profesora, análisis del esquema, composición y encajado, uso adecuado de la técnica, limpieza y destreza.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual.	5	Ordenador portátil y recursos bibliográficos aportados por el profesor.	Aula	

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

(DIBUJO ARTÍSTICO I)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje:</b> CREACIÓN DE UN CATÁLOGO SOBRE LA FLORA DEL ENTORNO	
<b>N.º sesiones:</b> 22	<b>Trimestres:</b> 2º
<b>Autoría:</b> Laura Cirilo Fariñas	
<b>Estudio:</b> 1º BACH	<b>Materia:</b> DIBUJO ARTÍSTICO I

<b>Descripción:</b> Esta situación de aprendizaje tiene como finalidades tanto el estudio cercano del mundo natural como conocer la importancia de esbozar y dibujar con precisión científica, a la manera de los naturalistas y biólogos. El alumnado creará un catálogo sobre el estudio de investigación de la flora del entorno, organizado en una carpeta de dibujos. Se realizará una exposición final con todas las ilustraciones, tanto físicas como digitales.
<b>Justificación:</b> El objetivo de esta situación de aprendizaje es que el alumnado valore el dibujo como instrumento de conocimiento, utilizando medios propios de la expresión gráfico-plástica (boceto y encaje, técnicas secas y húmedas, programas de pintura y dibujo digital), haciendo que se ejercite en diferentes desempeños relacionados con las competencias específicas de la materia, y entender cómo el conocimiento preciso ayuda a valorar y respetar el entorno más cercano “aquello que se conoce, se protege”.

De esta forma se vincula la materia con uno de los desafíos del siglo XXI: el respeto al medio ambiente; y con uno de los objetivos de desarrollo sostenible: gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras, detener la pérdida de biodiversidad.  
Se pretende la implicación del alumnado en la conservación de la naturaleza, concretamente en aquella más cercana y que puede ser vital en nuestro modo de vida.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
CE1 CE2 CE3 CE7 CE9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.</li> <li>- Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</li> <li>- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</li> <li>- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</li> <li>- Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.</li> </ul>	CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1, CCEC4.2.

**Criterios de evaluación:**

**Número/Código/Descripción**

- 1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.
- 1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.
- 2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.
- 3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.

3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.

9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.

9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.

9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.

9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.

## **Saberes básicos:**

### **A. Concepto e historia del dibujo:**

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

### **B. La expresión gráfica y sus recursos elementales:**

- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

### **E. Tecnologías y herramientas digitales:**

- Programas de pintura y dibujo digital.

### **F. Proyectos gráficos colaborativos:**

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
- Fases de los proyectos gráficos.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

**Agrupamientos: Individual**

**Sesiones: 22**

**Recursos:**

**Espacios:** Aula de dibujo y entorno

### ACTIVIDAD 1. ¿CEGUERA VEGETAL?

La situación de aprendizaje comienza planteando, como primera actividad motivadora, un **debate** sobre el conocimiento que tiene el alumnado acerca de la flora autóctona. Para ello, se propone una serie de preguntas sobre la presencia de las flores en nuestro entorno y analizar el concepto *plant blindness* o «ceguera de las plantas».

Tras esta puesta en común, se plantea al alumnado el reto de crear un pequeño **catálogo de la flora del entorno** en una carpeta de dibujos. Como proyecto final, se propone una **exposición de los trabajos realizados**.

Se propone al alumnado empezar a elaborar un **diario de proyecto** donde recoger ideas, conclusiones, bocetos, dificultades que se encuentren y realizar, de ese modo, un seguimiento y evaluación de todo el proceso. Este diario servirá para destacar fortalezas y debilidades del trabajo realizado, destacando qué y cómo se ha aprendido, de manera que se pueda utilizar en el futuro en otros proyectos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1	1.1 1.2 3.1 3.2	A1.1 A1.3	CCL1, STEM1, STEM2, CD2, CPSAA1.1., CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1,	Rúbrica  Debate sobre la flora de la zona y su promoción.  Diario de proyecto individual del alumnado donde se irán recogiendo conclusiones, bocetos e ideas.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	1	Cuaderno de artista. Caballete Tablero Folios A3 Grafitos, lápices de distintas durezas, acuarelas, rotuladores...	Aula de dibujo y entorno, ordenador con conexión a internet, altavoces y proyector.	Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje cooperativo. Técnicas y dinámicas de grupo.

**Agrupamientos:** Individual en cada caballete.

**Sesiones:** 1

**Recursos:** Habituales de aula. Documentación de la profesora. Proyector.

**Espacios:** Aula de dibujo y entorno.

### ACTIVIDAD 2. LAS FLORES EN EL ARTE

Eligiendo algunas obras del Museo del Prado, se hará una búsqueda en ellas de la **presencia de la botánica**, y de su posible simbología o función. Se proponen las siguientes:

-El Bosco. El jardín de las delicias.

-Clara Peeters. Bodegón con flores, copa de plata dorada, almendras, frutos secos, dulces, panecillos, vino y jarra de peltre.  
 -Rogier van der Weyden. El Descendimiento.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2	2.2	A.1.2	CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1, CCEC4.2.	Rúbrica  Diario de proyecto individual del alumnado donde se irán recogiendo conclusiones, bocetos e ideas.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	1	Cuaderno de artista. Caballete Tablero Folios A3 Grafitos, lápices de distintas durezas, acuarelas, rotuladores...	Aula de dibujo, ordenador con conexión a internet y altavoces. Proyector.	Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje cooperativo. Técnicas y dinámicas de grupo.

**Agrupamientos:** Individual en cada caballete.

**Sesiones:** 1

**Recursos:** Habituales de aula. Documentación de la profesora. Proyector.

**Espacios:** Aula de dibujo.

### ACTIVIDAD 3. EL DIBUJO SIRVE PARA...

En esta actividad se propone al alumnado reflexionar sobre el dibujo, sus aplicaciones y posibilidades. Para ello se utiliza un cuestionario que además servirá de evaluación para que el profesorado pueda ajustar las siguientes tareas a los diferentes niveles.

A raíz de las respuestas obtenidas individualmente, planteamos un debate en común sobre el tema, recogiendo las reflexiones y conclusiones en el diario de proyecto, y procederemos a la visualización de una presentación sobre los diferentes ámbitos disciplinares en los que el dibujo tiene un papel fundamental o en los que es el protagonista principal.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
--------------------------	-------------------------	-----------------	--	---

CE1	1.1 1.2	A.1.1. A.1.3.	CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1, CCEC4.2.	Rúbrica Cuestionario Debate sobre el dibujo y sus usos en diferentes ámbitos disciplinares. Diario de proyecto individual del alumnado donde se recogen las conclusiones, bocetos e ideas.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual	1	Cuaderno de artista. Caballete Tablero Folios A3 Grafitos, lápices de distintas durezas, acuarelas, rotuladores...	Aula de dibujo, ordenador con conexión a internet y altavoces. Proyector.	Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje cooperativo. Técnicas y dinámicas de grupo.

<b>Agrupamientos:</b> Individual en cada caballete.
<b>Sesiones:</b> 1
<b>Recursos:</b> Habituales de aula. Documentación de la profesora. Proyector.
<b>Espacios:</b> Aula de dibujo y entorno.

<b>ACTIVIDAD 4. EL DIBUJO CIENTÍFICO</b>				
<p>Una vez conocidas las múltiples posibilidades que ofrece el dibujo en diferentes ámbitos disciplinares, invitamos al alumnado a centrarse en el <b>dibujo científico</b>, puesto que nuestro proyecto consistirá en realizar ilustraciones de plantas y flores que sirvan para dar a conocer el patrimonio natural del entorno.</p> <p>Se visualiza el vídeo que versa sobre la ilustración científica que nos ayuda a descubrir el papel insustituible que tiene el dibujo para la ciencia, cómo se utiliza para un mejor conocimiento de la flora y fauna y por qué aporta más información que una fotografía, poniendo en valor la fusión de arte y ciencia a través de la ilustración científica.</p> <p>Como <b>segunda actividad</b>, en esta sesión se propone el análisis de algunos dibujos científicos de los siguientes artistas: Leonardo da Vinci, Durero, Maria Sibylla Merian, Pierre-Joseph Redouté, Lizzie Sanders. Este análisis se realizará en pequeños grupos, de manera que cada grupo analice una obra diferente y posteriormente exponga dicho análisis a toda la clase. Las características y conclusiones sobre cada una de las obras se recogerán en el <b>diario de proyecto</b>.</p>				
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>

CE1	1.1 1.2	A.1.1. A.1.2. A.1.3.	CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1, CCEC4.2.	Rúbrica Ficha de análisis de producción artística. Diario de proyecto individual del alumnado donde se recogen las conclusiones, bocetos e ideas.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual	1	Cuaderno de artista. Caballete Tablero Folios A3 Grafitos, lápices de distintas durezas, acuarelas, rotuladores...	Aula de dibujo, ordenador con conexión a internet y altavoces. Proyector.	Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje cooperativo. Técnicas y dinámicas de grupo.

**Agrupamientos:** Individual en cada caballete.

**Sesiones:** 1

**Recursos:** Habituales de aula. Documentación de la profesora. Proyector.

**Espacios:** Aula de dibujo y entorno.

### ACTIVIDAD 5. CONOCIENDO LAS FLORES

Se proyectará información sobre la morfología de las plantas y el alumnado tomará anotaciones en su diario de proyecto incluyendo bocetos y estudios previos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE3 CE7 CE9	3.1. 3.2. 7.2. 9.1.	B.1.1. B.1.2. B.1.3.	CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1, CCEC4.2.	Rúbrica Ficha de análisis de producción artística. Diario de proyecto individual del alumnado donde se recogen las conclusiones, bocetos e ideas.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual	1	Cuaderno de artista. Caballete Tablero	Aula de dibujo, ordenador con conexión a internet y altavoces. Proyector.	Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje cooperativo.

		Folios A3 Grafitos, lápices de distintas durezas, acuarelas, rotuladores...		Técnicas y dinámicas de grupo.
--	--	---	--	--------------------------------

<b>Agrupamientos:</b> Individual en cada caballete.
<b>Sesiones:</b> 1
<b>Recursos:</b> Habituales de aula. Documentación de la profesora. Proyector.
<b>Espacios:</b> Aula de dibujo y entorno.

### ACTIVIDAD 6. APUNTES DEL NATURAL

Durante estas sesiones, se pide al alumnado la **realización de bocetos y apuntes** a partir de la observación detallada de la realidad. Durante estas sesiones, el alumnado se familiarizará, además, con algunas técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas y, si hay posibilidad, con programas de dibujo digital con tableta.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE3 CE7 CE9	3.1. 3.2. 7.2. 9.1. 9.2. 9.3. 9.4.	B.1.1 B.1.2 B.1.3 E.1 F.1	CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1, CCEC4.2.	Rúbrica. Diario de apuntes. Producción plástica en A5 y A3.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual y grupal	8	Cuaderno de artista. Caballete Tablero Folios A3 Grafitos, lápices de distintas durezas,	Aula de dibujo, ordenador con conexión a internet y altavoces. Proyector.	Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje cooperativo. Técnicas y dinámicas de grupo.

		acuarelas, rotuladores... Tablet		
--	--	--	--	--

<b>Agrupamientos:</b> Individual y grupal
<b>Sesiones:</b> 8
<b>Recursos:</b> Habituales de aula. Documentación de la profesora. Proyector.
<b>Espacios:</b> Aula de dibujo y entorno.

### ACTIVIDAD 7. PUESTA EN COMÚN

Una vez puestos en común todos los datos y estudios de la morfología de las flores, se decidirá poner en marcha el proyecto para la exposición y elaboración de la **carpeta de ilustraciones**. Se realizará una selección y reparto de las plantas y flores más representativas entre el alumnado para la realización de las ilustraciones.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE3 CE7 CE9	3.1. 3.2. 7.2. 9.1. 9.2. 9.3. 9.4.	B.1.1 B.1.2 B.1.3 E.1 F. 1	CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1, CCEC4.2.	Rúbrica y diario de proyecto individual del alumnado donde se recogen las conclusiones, bocetos e ideas.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual y grupal	1	Cuaderno de artista. Caballete Tablero Folios A3 Grafitos, lápices de distintas durezas, acuarelas, rotuladores...	Aula de dibujo, ordenador con conexión a internet y altavoces. Proyector.	Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje cooperativo. Técnicas y dinámicas de grupo.

<b>Agrupamientos:</b> Individual y grupal.
<b>Sesiones:</b> 1
<b>Recursos:</b> Habituales de aula. Documentación de la profesora. Proyector.
<b>Espacios:</b> Aula de dibujo y entorno.

**ACTIVIDAD 8. DIBUJANDO LA FLORA DEL ENTORNO**

Para culminar el trabajo iniciado, se proponen las últimas actividades:

- Elaboración de un estudio final de una ilustración de una planta o flor del entorno en DIN A3 por parte del alumnado de Dibujo Artístico I.
- Elaboración de una carpeta con materiales reciclados para las ilustraciones y preparación de la presentación y exposición.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE3 CE7 CE9	3.1. 3.2. 7.2. 9.1. 9.2. 9.3. 9.4.	B.1.1 B.1.2 B.1.3 E.1 F. 1	CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1, CCEC4.2.	Rúbrica y diario de proyecto individual del alumnado donde se recogen las conclusiones, bocetos e ideas. Dibujo A3.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	6	Cuaderno de artista. Caballete Tablero Folios A3 Grafitos, lápices de distintas durezas, acuarelas, rotuladores... Tablet	Aula de dibujo, ordenador con conexión a internet y altavoces. Proyector.	Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje cooperativo. Técnicas y dinámicas de grupo.

**Agrupamientos:** Individual

**Sesiones:** 6

**Recursos:** Habituales de aula. Documentación de la profesora. Proyector.

**Espacios:** Aula de dibujo y entorno.

**ACTIVIDAD 9. EXPOSICIÓN Y DIFUSIÓN DEL PROYECTO**

Como tarea final, es muy importante la realización de una exposición de los trabajos realizados y la presentación del proyecto global ante la comunidad educativa. La exposición se podría hacer en el propio centro educativo o en cualquier otro espacio de la localidad. El alumnado realizará una presentación oral (que puede estar apoyada por fotografías que se hayan tomado en el desarrollo de esta SA) durante la inauguración de la exposición, mediante la cual explicará todo el proceso y las motivaciones que han tenido para realizarlo, solicitando ayuda a los responsables públicos presentes para su difusión.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE9	9.1. 9.2. 9.3. 9.4.	F. 1	CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1, CCEC4.2.	Rúbrica y diario de proyecto individual del alumnado donde se recogen las conclusiones finales. Preparación de la exposición oral.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	2	Recursos materiales para el montaje de la exposición.	Aula de dibujo, ordenador con conexión a internet y altavoces. Proyector.	Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje cooperativo. Técnicas y dinámicas de grupo.

**Agrupamientos:** Individual

**Sesiones:** 2

**Recursos:** Habituales de aula. Documentación de la profesora. Proyector.

**Espacios:** Aula de dibujo y entorno.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

(DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO I)

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: DTA - 1T.UD1: TRAZADOS FUNDAMENTALES

**Materia:** Dibujo Técnico Aplicado

**Trimestre:** 1<sup>er</sup> T

**Estudio:** 1º Bchto.

**N.º sesiones:** 6

Autoría: Esther Esteban Izquierdo

**Descripción:** Situación de aprendizaje vinculada al bloque A «Fundamentos geométricos», en el que el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del y dibujo las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la naturaleza, la arquitectura y la ingeniería

**Justificación:** Esta SA queda justificada por su relación con la CE1: Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado analizará la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico identificando formas geométricas y valorando su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
1	Analizar, representar y reinterpretar la geometría sabiendo explicar su origen y función.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4
Criterios de evaluación:		
Número /Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
1.1	Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4
1.2	1.2. Reconocer y valorar la importancia de las formas y transformaciones geométricas en los distintos entornos de aplicación apreciando sus posibilidades como herramienta generadora de nuevos diseños y sus variaciones.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4

**Saberes básicos:**

- A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- (\* ) A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
- (\* ) A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).
- (\* ) A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales..

**Agrupamientos:** Individual

**Recursos:** Pizarra digital. Apuntes del profesor.

**Espacios:** Aula

### Actividad DTA-1T-1.1: Desarrollo de la UD1

Empezamos la unidad explicando la importancia del dibujo y su desarrollo a lo largo de la historia. Continuamos con el repaso de algunos trazados fundamentales dados durante la ESO y los ampliamos a nivel de 1º de bachillerato.

Competencias específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Competencia específica 1	1.1 1.2.	A.1.1.1. (* A.2.1.1. (* A.2.1.2. (* A.2.1.3.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4	Prueba objetiva	Examen.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	4	Material profesor Pizarra digital	Aula		

### Actividad DTA-1T-1.2: Práctica de la UD1

Realizamos ejercicios variados y con un nivel de dificultad ascendente de la exposición teórica.

Competencias específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Competencia específica 1	1.1 1.2.	A.1.1.1. (* A.2.1.1. (* A.2.1.2. (* A.2.1.3.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4	Pruebas práctica	Láminas de ejercicios
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	2	Material profesor Pizarra digital	Aula		

### Actividad DTA-1T-1.3: Aplicación en dibujo de la espiral áurea.

Realizamos ejercicios variados y con un nivel de dificultad ascendente de la exposición teórica.

Competencias específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Competencia específica 1	1.1 1.2.	A.1.1.1. (* A.2.1.1. (* A.2.1.2. (* A.2.1.3.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4	Pruebas práctica	Láminas de ejercicios
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Individual	-	Material alumno	-	Trabajo para realizar en casas	

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

(DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO I)

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: DTA - 1T.UD2: TRANSFORMACIONES			
<b>Materia:</b> Dibujo Técnico Aplicado	<b>Trimestre:</b> 1 <sup>er</sup> T	<b>Estudio:</b> 1º Bchto.	<b>N.º sesiones:</b> 8
<b>Autoría:</b> Esther Esteban Izquierdo			

**Descripción:** Situación de aprendizaje vinculada al bloque A «Fundamentos geométricos», en el que el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del y dibujo las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la naturaleza, la arquitectura y la ingeniería

**Justificación:** Esta SA queda justificada por su relación con la CE1: Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado analizará la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico identificando formas geométricas y valorando su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
1	Analizar, representar y reinterpretar la geometría sabiendo explicar su origen y función.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4
2	Desarrollar diseños y composiciones para la trasmisión de ideas, así como en la expresión de sentimientos y emociones	CCL1 CD3 CPSAA1, CPSAA5 CC4

<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número /Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
1.1	Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4
1.2	Reconocer y valorar la importancia de las formas y transformaciones geométricas en los distintos entornos de aplicación apreciando sus posibilidades como herramienta generadora de nuevos diseños y sus variaciones.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4
2.1.	Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas, simetrías, giros y traslaciones aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado	CCL1 CD3 CPSAA1 CC4

<b>Saberes básicos:</b>
A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.  (*) A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.  A.3.1.2. Equivalencia.  A.3.1.3. Semejanza.  (*) A.6.1.2. Homotecia-escalas

<b>Agrupamientos:</b> Individual
<b>Recursos:</b> Pizarra digital. Apuntes del profesor.
<b>Espacios:</b> Aula

<b>Actividad DTA-1T-2.1: Desarrollo de la UD2</b>					
Empezamos la unidad explicando los diferentes tipos de transformaciones isométricas, isomórficas y anamórficas, para luego desarrollar el contenido.					
<b>Competencias específica</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>

			<b>competencias clave</b>		
Competencia específica 1	1.1 1.2.	A.1.1.1. (* ) A.2.1.1. A.3.1.2. A.3.1.3 (* ) A.6.1.2.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4	Observación del aula.	Anotaciones de clase.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Individual	4	Apuntes profesor Pizarra digital	Aula		

<b>Actividad DTA-1T-2.2: Práctica de la UD2</b>					
Realizamos ejercicios variados y con un nivel de dificultad ascendente de la exposición teórica.					
<b>Competencias específica</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
Competencia específica 1	1.1 1.2.	(* ) A.2.1.1. A.3.1.2. A.3.1.3 (* ) A.6.1.2	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4	Pruebas práctica	Láminas de ejercicios
Competencia específica 2	2.1	(* ) A.2.1.1. A.3.1.2. A.3.1.3 (* ) A.6.1.2.	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4	Pruebas práctica	Láminas de ejercicios
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Individual	4	Fotocopias	Aula		

<b>Actividad DTA-1T-2.3: Aplicación en dibujo de la espiral áurea.</b>					
Realizamos ejercicios variados y con un nivel de dificultad ascendente de la exposición teórica.					
<b>Competencias específica</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>

Competencia específica 1	1.1 1.2.	(*) A.2.1.1 A.3.1.2. A.3.1.3 (*) A.6.1.2	CCL1, CCL2 CD3 CPSAA1, CPSAA4 CC4	Pruebas práctica	Láminas
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	
Individual	-	Material Alumno	-	Trabajo para realizar en casa.	

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

(VOLUMEN)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: CONOCEMOS LOS MATERIALES Y LAS TÉCNICAS</b>	
<b>N.º sesiones: 12</b>	<b>Trimestre: PRIMERO</b>
<b>Autoría: Laura Cirilo Fariñas</b>	
<b>Estudio: 1º BACH</b>	<b>Materia: VOLUMEN</b>

<b>Descripción:</b> Introducción a la alfarería y la cerámica desde el conocimiento de los materiales, herramientas y técnicas fundamentales de ese contexto creativo.
<b>Justificación:</b> Antes de involucrar al alumnado en el conocimiento de la creación tridimensional, es necesario conocer los materiales, las herramientas y las técnicas que van a permitir desarrollar cualquier práctica relativa a la creación tridimensional.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
CE3.	Mostrar dominio, agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo las técnicas, las herramientas y los materiales más comunes y descubriendo sus posibilidades expresivas para ser utilizadas en la resolución de problemas de configuración espacial, en un entorno diverso y sostenible.	El alumnado conocerá las técnicas plásticas, visuales y audiovisuales en el diseño de obras volumétricas, con diversidad de soportes y medios. Asimismo, aplicará las técnicas más adecuadas para ser sostenibles, de forma creativa e innovadora, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados en función de los requisitos estéticos, expresivos, formales y funcionales, incluidos los sostenibles y explicará de forma razonada la planificación propuesta para la realización de la obra volumétrica.
<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número/ Código</b>	<b>Descripción</b>	
3.1. 3.2.	Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos estéticos, expresivos, formales y funcionales, incluidos los sostenibles.	

Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.

**Saberes básicos:**

**BLOQUE A. TÉCNICAS Y MATERIALES DE CONFIGURACIÓN**

A.1. Materiales.

A.1.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Terminología específica.

A.1.2. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores.

A.1.3. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas de los materiales.

A.2. Técnicas y procedimientos.

A.2.1. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla) y constructivas (estructuras e instalaciones).

A.2.2. Procedimientos de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D.

**Agrupamientos:** Individual en mesas comunes y torneta de modelado.

**Recursos:** Torneta de modelado, barro, palillos y herramientas de modelar.

**Espacios:** Aula de Volumen.

**ACTIVIDAD 1. CONSTRUCCIÓN DE UN CUENCO MEDIANTE LA TÉCNICA DEL PELLIZCO**

Tomando como punto de partida una porción de la pella de barro, el alumnado debe en primer lugar amasar para conseguir una bola que ocupe la palma de la mano. A partir de ese formato, la manipulación debe conseguir la textura cuero propia del momento inicial del modelado. Introduciendo el pulgar hasta el centro de la bola, se pellizca el barro al tiempo que la otra mano hace girar la masa. La operación se repite hasta lograr generar una forma cóncava con un grosor aproximado de 1 cm.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
<p>Mostrar dominio, agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo las técnicas, las herramientas y los materiales más comunes y descubriendo sus posibilidades expresivas para ser utilizadas en la resolución de problemas de configuración espacial, en un entorno diverso y sostenible.</p>	<p>3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos estéticos, expresivos, formales y funcionales, incluidos los sostenibles.</p>	<p>A.1. Materiales. A.1.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Terminología específica. A.1.2. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. A.1.3. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas de los materiales. A.2. Técnicas y procedimientos. A.2.1. Procedimientos de configuración:</p>	<p>El alumnado conocerá las técnicas plásticas, visuales y audiovisuales en el diseño de obras volumétricas, con diversidad de soportes y medios. Asimismo, aplicará las técnicas más adecuadas para ser sostenibles, de forma creativa e innovadora, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados en función de los requisitos estéticos, expresivos,</p>	<p>A partir del resultado de la práctica y después de haber supervisado y evaluado el procedimiento a través de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems; capacidad para reconocer y explicar el proceso. observación individual del proceso, teniendo en cuenta la atención a las recomendaciones y enmiendas de la profesora, análisis del esquema, composición y encajado, uso adecuado de la técnica, limpieza y destreza. El resultado debe presentar corrección técnica, calidad expresiva, correcta utilización de herramientas y materiales. La Rúbrica incluye una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en</p>

	3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.	técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla) y constructivas (estructuras e instalaciones). A.2.2. Procedimientos de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D.	formales y funcionales, incluidos los sostenibles y explicará de forma razonada la planificación propuesta para la realización de la obra volumétrica.	diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	3-4	Torneta de modelado, barro, palillos y herramientas de modelar.	Aula de Volumen	Se valorará positiva y negativamente la limpieza del propio puesto de trabajo y el correcto mantenimiento de las herramientas y el aula en general.

### ACTIVIDAD 2: CONSTRUCCIÓN DE UN CUENCO A PARTIR DE LA TÉCNICA DEL CHURRO

Tomando como punto de partida una porción de la pella de barro el alumnado logrará una esfera de unos 8 cm de diámetro aproximadamente, que aplastará hasta dejarla con 1 cm de altura. A continuación elaborará churros largos del grosor de un dedo, que irán pegados y cosidos correctamente con barbotina. La pieza debe contener tres pisos de churros, unidos adecuadamente. Finalmente las paredes deben ser alisadas con las herramientas adecuadas.

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
---------------------------------	--------------------------------	------------------------	---	--

<p>Mostrar dominio, agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo las técnicas, las herramientas y los materiales más comunes y descubriendo sus posibilidades expresivas para ser utilizadas en la resolución de problemas de configuración espacial, en un entorno diverso y sostenible.</p>	<p>3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos estéticos, expresivos, formales y funcionales, incluidos los sostenibles.</p> <p>3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.</p>	<p>A.1. Materiales.</p> <p>A.1.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional.</p> <p>Terminología específica.</p> <p>A.1.2. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores.</p> <p>A.1.3. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas de los materiales.</p> <p>A.2. Técnicas y procedimientos.</p> <p>A.2.1. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla) y constructivas (estructuras e instalaciones).</p> <p>A.2.2. Procedimientos de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D.</p>	<p>El alumnado conocerá las técnicas plásticas, visuales y audiovisuales en el diseño de obras volumétricas, con diversidad de soportes y medios. Asimismo, aplicará las técnicas más adecuadas para ser sostenibles, de forma creativa e innovadora, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados en función de los requisitos estéticos, expresivos, formales y funcionales, incluidos los sostenibles y explicará de forma razonada la planificación propuesta para la realización de la obra volumétrica.</p>	<p>A partir del resultado de la práctica y después de haber supervisado y evaluado el procedimiento a través de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems; capacidad para reconocer y explicar el proceso.</p> <p>observación individual del proceso, teniendo en cuenta la atención a las recomendaciones y enmiendas de la profesora, análisis del esquema, composición y encajado, uso adecuado de la técnica, limpieza y destreza.</p> <p>El resultado debe presentar corrección técnica, calidad expresiva, correcta utilización de herramientas y materiales.</p> <p>La Rúbrica incluye una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida.</p>
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
<p>Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas</p>	<p>3-4</p>	<p>Torneta de modelado, barro, palillos y herramientas de modelar.</p>	<p>Aula de Volumen</p>	<p>Se valorará positiva y negativamente la limpieza del propio puesto de trabajo y el correcto mantenimiento de las herramientas y el aula en general.</p>

### ACTIVIDAD 3: ELABORACIÓN DE UN VASO A PARTIR DE LA TÉCNICA DE LA PLANCHA

Tomando como punto de partida una porción de la pella de barro el alumnado logrará una esfera de unos 5 cm de diámetro aproximadamente, que aplastará hasta dejarla con 1 cm de altura, para constituir la base, una vez que se haya cortado con un diámetro de 6 cm. A continuación elaborará planchas rectangulares de 0,5 cm de grosor que constituirán las paredes del vaso, pegadas y cosidas correctamente con barbotina. Finalmente las paredes deben ser alisadas con las herramientas adecuadas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
<p>Mostrar dominio, agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo las técnicas, las herramientas y los materiales más comunes y descubriendo sus posibilidades expresivas para ser utilizadas en la resolución de problemas de configuración espacial, en un entorno diverso y sostenible.</p>	<p>3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos estéticos, expresivos, formales y funcionales, incluidos los sostenibles. 3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.</p>	<p>A.1. Materiales. A.1.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Terminología específica. A.1.2. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. A.1.3. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas de los materiales. A.2. Técnicas y procedimientos. A.2.1. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla) y constructivas (estructuras e instalaciones). A.2.2. Procedimientos de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D.</p>	<p>El alumnado conocerá las técnicas plásticas, visuales y audiovisuales en el diseño de obras volumétricas, con diversidad de soportes y medios. Asimismo, aplicará las técnicas más adecuadas para ser sostenibles, de forma creativa e innovadora, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados en función de los requisitos estéticos, expresivos, formales y funcionales, incluidos los sostenibles y explicará de forma razonada la planificación propuesta para la realización de la obra volumétrica.</p>	<p>A partir del resultado de la práctica y después de haber supervisado y evaluado el procedimiento a través de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems; capacidad para reconocer y explicar el proceso. observación individual del proceso, teniendo en cuenta la atención a las recomendaciones y enmiendas de la profesora, análisis del esquema, composición y encajado, uso adecuado de la técnica, limpieza y destreza. El resultado debe presentar corrección técnica, calidad expresiva, correcta utilización de herramientas y materiales. La Rúbrica incluye una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida.</p>
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<p>Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas</p>	<p>3-4</p>	<p>Torneta de modelado, barro, palillos y herramientas de modelar.</p>	<p>Aula de Volumen</p>	<p>Se valorará positiva y negativamente la limpieza del propio puesto de trabajo y el correcto mantenimiento de las herramientas y el aula en general.</p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

(VOLUMEN)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje:</b> CONSTRUCCIÓN Y DECONSTRUCCIÓN.	
<b>N.º sesiones:</b> 08	<b>Trimestre:</b> PRIMERO
<b>Autoría:</b> Laura Cirilo Fariñas	
<b>Estudio:</b> 1º BACH	<b>Materia:</b> VOLUMEN

<b>Descripción:</b> A través de la construcción y la deconstrucción de una misma pieza el alumnado se familiarizará con la creación de objetos tridimensionales.
<b>Justificación:</b> Comprender que en todo proceso creativo la construcción y la deconstrucción son partes del mismo proceso es algo fundamental en una forma de la creación como es el trabajo con volúmenes, puesto que desde los fundamentos materiales y técnicos hace uso de este mismo lenguaje.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
CE2.	Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas y de las relaciones existentes entre las características, tanto formales como conceptuales de la obra, y la cultura visual en la que se han creado, comprendiendo su lógica interna por medio del estudio de las cualidades sensoriales y estructurales del objeto, disfrutándolas y aprendiendo a emplearlas, a la vez que desarrollando con estos procesos la capacidad de empatizar y ampliar las cualidades personales.	El alumnado reconocerá los elementos técnicos, formales, conceptuales y plásticos de producciones artísticas tridimensionales, describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico. Además, adoptará un espíritu crítico, investigando, con criterio propio, los referentes y los contextos de producciones artísticas tridimensionales, respetando las diferentes formas de pensamiento y comprendiendo el mensaje y la intencionalidad desarrollados durante el proceso de creación, al tiempo que apreciando el valor estético de las manifestaciones artísticas volumétricas y valorando la riqueza que aportan al patrimonio artístico y cultural. Igualmente, planteará proyectos volumétricos artísticos que produzcan efectos multisensoriales y expresará sus valores personales, ideas y sentimientos a través del proceso de creación de obras volumétricas. Asimismo, será capaz de reconocer sus fortalezas y superar sus debilidades.

Criterios de evaluación:	
Número/ Código	Descripción
Criterio 2.1.	Analizar los elementos fundamentales de obras tridimensionales, diferenciando entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.
Criterio 2.2.	Investigar, con criterio propio, los referentes y contextos de obras artísticas tridimensionales, respetando las diferentes formas de pensamiento y explicando las posibles funciones comunicativas, argumentando la relación existente entre la forma y sus intenciones expresivas.
Criterio 2.3.	Elaborar y explicar obras volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre forma, estructura, contenido, imagen e iconicidad y función.
Criterio 2.4.	

Criterio 2.5.	<p>Reconocer la capacidad artística de otras personas, valorando la identidad cultural y apreciando el valor estético de las manifestaciones artísticas volumétricas, así como también la riqueza que aportan al patrimonio artístico y cultural.</p> <p>Expresar sus valores personales, ideas y sentimientos, a través del proceso de creación de obras volumétricas que produzcan efectos multisensoriales, reconociendo sus fortalezas y superando sus debilidades.</p>
---------------	---

<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p><b>BLOQUE A. TÉCNICAS Y MATERIALES DE CONFIGURACIÓN</b></p> <p>A.2. Técnicas y procedimientos.</p> <p>A.2.1. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla) y constructivas (estructuras e instalaciones).</p> <p>A.2.2. Procedimientos de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D.</p>
---

<b>Agrupamientos:</b> Individual en mesas comunes y torneta de modelado.
<b>Recursos:</b> Torneta de modelado, barro, palillos y herramientas de modelar.
<b>Espacios:</b> Aula de Volumen.

**ACTIVIDAD 1. CONSTRUCCIÓN DE UN CUBO A PARTIR DE UNA ESFERA**

Tomando como punto de partida una porción de la pella de barro el alumnado logrará una esfera de unos 5 cm de diámetro aproximadamente, que moldeará con la forma de un cubo de unos 5 cm de altura, a partir de pequeños golpes sobre la esfera que deberán conseguir 12 aristas y 8 vértices. Finalmente las paredes deben ser alisadas con las herramientas adecuadas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas y de las relaciones existentes entre las características, tanto formales como conceptuales de la obra, y la cultura visual en la que se han creado, comprendiendo su lógica interna	<p>Criterio 2.1. Analizar los elementos fundamentales de obras tridimensionales, diferenciando entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.</p> <p>Criterio 2.2. Investigar, con criterio propio, los referentes y contextos de obras artísticas tridimensionales, respetando las diferentes formas de pensamiento y explicando las posibles funciones comunicativas, argumentando la relación existente entre la forma y sus intenciones expresivas.</p> <p>Criterio 2.3. Elaborar y explicar obras volumétricas</p>	<p>A.2. Técnicas y procedimientos.</p> <p>A.2.1. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla) y constructivas (estructuras e instalaciones).</p> <p>A.2.2. Procedimientos de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos,</p>	<p>El alumnado reconocerá los elementos técnicos, formales, conceptuales y plásticos de producciones artísticas tridimensionales, describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico. Además, adoptará un espíritu crítico, investigando, con criterio propio, los referentes y los contextos de producciones artísticas tridimensionales, respetando las diferentes formas de pensamiento y comprendiendo el mensaje y la intencionalidad desarrollados durante el</p>	<p>A partir del resultado de la práctica y después de haber supervisado y evaluado el procedimiento a través de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems; capacidad para reconocer y explicar el proceso. observación individual del proceso, teniendo en cuenta la atención a las recomendaciones y enmiendas de la profesora, análisis del esquema,</p>

<p>por medio del estudio de las cualidades sensoriales y estructurales del objeto, disfrutándolas y aprendiendo a emplearlas, a la vez que desarrollando con estos procesos la capacidad de empatizar y ampliar las cualidades personales.</p>	<p>con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre forma, estructura, contenido, imagen e iconicidad y función.</p> <p>Criterio 2.4. Reconocer la capacidad artística de otras personas, valorando la identidad cultural y apreciando el valor estético de las manifestaciones artísticas volumétricas, así como también la riqueza que aportan al patrimonio artístico y cultural.</p> <p>Criterio 2.5 Expresar sus valores personales, ideas y sentimientos, a través del proceso de creación de obras volumétricas que produzcan efectos multisensoriales, reconociendo sus fortalezas y superando sus debilidades.</p>	<p>pantógrafo, impresoras 3D.</p>	<p>proceso de creación, al tiempo que apreciando el valor estético de las manifestaciones artísticas volumétricas y valorando la riqueza que aportan al patrimonio artístico y cultural. Igualmente, planteará proyectos volumétricos artísticos que produzcan efectos multisensoriales y expresará sus valores personales, ideas y sentimientos a través del proceso de creación de obras volumétricas. Asimismo, será capaz de reconocer sus fortalezas y superar sus debilidades.</p>	<p>composición y encajado, uso adecuado de la técnica, limpieza y destreza.</p> <p>El resultado debe presentar corrección técnica, calidad expresiva, correcta utilización de herramientas y materiales.</p> <p>La Rúbrica incluye una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida.</p>
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	3-4	Torneta de modelado, barro, palillos y herramientas de modelar.	Aula de Volumen	Se valorará positiva y negativamente la limpieza del propio puesto de trabajo y el correcto mantenimiento de las herramientas y el aula en general.

### **ACTIVIDAD 2: DECONSTRUCCIÓN DEL CUBO AÑADIENDO Y SUSTRAYENDO BARRO.**

Tomando como punto de partida el cubo de la actividad anterior, el alumnado debe transformarlo en otra pieza añadiendo y sustrayendo barro. Antes de intervenir sobre la pieza cada alumno o alumnas deberá elaborar un boceto a partir del que comenzar su actividad. Junto al boceto, deberán redactar una breve descripción y justificación de la transformación que van a operar sobre la pieza original.

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del	Criterio 2.1. Analizar los elementos fundamentales de obras tridimensionales, diferenciando entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su	A.2. Técnicas y procedimientos. A.2.1. Procedimientos de	El alumnado reconocerá los elementos técnicos, formales, conceptuales y plásticos de producciones artísticas tridimensionales, describiendo la relación entre su función	A partir del resultado de la práctica y después de haber supervisado y evaluado el procedimiento a

<p>análisis de obras de diferentes artistas y de las relaciones existentes entre las características, tanto formales como conceptuales de la obra, y la cultura visual en la que se han creado, comprendiendo o su lógica interna por medio del estudio de las cualidades sensoriales y estructurales del objeto, disfrutándolas y aprendiendo a emplearlas, a la vez que desarrollando con estos procesos la capacidad de empatizar y ampliar las cualidades personales.</p>	<p>función comunicativa y su nivel icónico.</p> <p>Criterio 2.2. Investigar, con criterio propio, los referentes y contextos de obras artísticas tridimensionales, respetando las diferentes formas de pensamiento y explicando las posibles funciones comunicativas, argumentando la relación existente entre la forma y sus intenciones expresivas.</p> <p>Criterio 2.3. Elaborar y explicar obras volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre forma, estructura, contenido, imagen e iconicidad y función.</p> <p>Criterio 2.4. Reconocer la capacidad artística de otras personas, valorando la identidad cultural y apreciando el valor estético de las manifestaciones artísticas volumétricas, así como también la riqueza que aportan al patrimonio artístico y cultural.</p> <p>Criterio 2.5. Expresar sus valores personales, ideas y sentimientos, a través del proceso de creación de obras volumétricas que produzcan efectos multisensoriales, reconociendo sus fortalezas y superando sus debilidades.</p>	<p>configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla) y constructivas (estructuras e instalaciones).</p> <p>A.2.2. Procedimientos de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D.</p>	<p>comunicativa y su nivel icónico. Además, adoptará un espíritu crítico, investigando, con criterio propio, los referentes y los contextos de producciones artísticas tridimensionales, respetando las diferentes formas de pensamiento y comprendiendo el mensaje y la intencionalidad desarrollados durante el proceso de creación, al tiempo que apreciando el valor estético de las manifestaciones artísticas volumétricas y valorando la riqueza que aportan al patrimonio artístico y cultural. Igualmente, planteará proyectos volumétricos artísticos que produzcan efectos multisensoriales y expresará sus valores personales, ideas y sentimientos a través del proceso de creación de obras volumétricas. Asimismo, será capaz de reconocer sus fortalezas y superar sus debilidades.</p>	<p>través de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems; capacidad para reconocer y explicar el proceso. observación individual del proceso, teniendo en cuenta la atención a las recomendaciones y enmiendas de la profesora, análisis del esquema, composición y encajado, uso adecuado de la técnica, limpieza y destreza. El resultado debe presentar corrección técnica, calidad expresiva, correcta utilización de herramientas y materiales. La Rúbrica incluye una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida.</p>
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	3-4	Torneta de modelado, barro, palillos y herramientas de modelar.	Aula de Volumen	Se valorará positiva y negativamente la limpieza del propio puesto de trabajo y el correcto mantenimiento de las herramientas y el aula en general.

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

## (VOLUMEN)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: REUTILIZAR PARA CREAR</b>	
<b>N.º sesiones: 42</b>	<b>Trimestres: 1º y 2º</b>
<b>Autoría: Laura Cirilo Fariñas</b>	
<b>Estudio: 1º BACH</b>	<b>Materia: VOLUMEN</b>

**Descripción:** Se inicia con la investigación y el análisis de obras escultóricas, especialmente dentro del ámbito del denominado arte reciclado, como una forma de arte sostenible de infinitas posibilidades. Se presta especial atención a la reutilización de materiales para configurar las esculturas, por lo que se plantea la posibilidad de organizar una campaña de recogida selectiva de materiales en el centro educativo, que implique a su entorno familiar y a otras instituciones.

En el proyecto de creación de la escultura se secuencian procesos de análisis e investigación, síntesis creativa gráfica y tridimensional, verificación y construcción de la escultura.

**Justificación:** Esta propuesta pretende promover aprendizajes encaminados a fomentar la concienciación del alumnado sobre la necesidad de respetar y cuidar el planeta desde cualquier ámbito. Para ello, se plantea la creación de una escultura exenta con materiales reutilizados, que será una simplificación por planos de una obra de referencia, acompañada de acciones dirigidas a reforzar el interés por la situación medioambiental actual.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
CE1 CE2 CE3 CE4.	<p>CE1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.</p> <p>CE2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.</p> <p>CE3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.</p> <p>CE4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.</p>	<p>Todos los procesos y acciones de esta situación de aprendizaje buscan que el alumnado valore la <b>actividad artística como un medio de concienciación y cambio para la sociedad</b>, orientado hacia la sostenibilidad y el respeto del medioambiente, al tiempo que adquiere el desempeño competencial propio de la materia, con aprendizajes extrapolables al mundo real.</p> <p>CCL1, CCL3, STEM 3, CD1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC4, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número/Código/Descripción</b>		

**Criterio 1.1.** Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.

**Criterio 1.3.** Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.

Criterio 2.1. Analizar los elementos fundamentales de obras tridimensionales, diferenciando entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.

Criterio 2.2. Investigar, con criterio propio, los referentes y contextos de obras artísticas tridimensionales, respetando las diferentes formas de pensamiento y explicando las posibles funciones comunicativas, argumentando la relación existente entre la forma y sus intenciones expresivas.

Criterio 2.3. Elaborar y explicar obras volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre forma, estructura, contenido, imagen e iconicidad y función.

Criterio 3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.

Criterio 3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.

Criterio 4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.

Criterio 4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.

Criterio 4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.

### **Saberes básicos:**

#### **BLOQUE A. Técnicas y materiales de configuración**

A.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica.

A.2. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa...), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones) y de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D).

#### **BOQUE D. El volumen en proyectos tridimensionales**

D.3. Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.

D.4. Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.

D.5. Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.

D.6. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.

### **Agrupamientos: Grupo entero**

**Sesiones:** 42

**Recursos:** Habituales de aula: Torneta de modelado, barro, palillos y herramientas de modelar, yeso, cola, madera, cartones y material de reciclado.

**Espacios:** Aula de volumen.

## **ACTIVIDAD 1. CONCIENCIACIÓN**

Comenzamos esta actividad explicando la necesidad de reciclar y reutilizar para contribuir al cuidado del medioambiente. Para ello, analizamos videos sobre las obras de varios artistas, reflexionamos y respondemos al cuestionario de manera individual.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2	2.1 2.2	A.1	CCL1, CCL3, STEM 3, CD1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC4, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	1	Cuaderno	Aula de Volumen, ordenador con conexión a internet y altavoces. Proyector.	Aprendizaje basado en proyecto. Aprendizaje cooperativo.

**Agrupamientos:** Individual en mesas comunes

**Sesiones:** 1

**Recursos:** Habituales de aula

**Espacios:** Aula de volumen.

## ACTIVIDAD 2. REACCIÓN Y REUTILIZACIÓN

Organizamos una campaña de recogida de materiales de desecho o de reutilización en el centro o barrio y decidimos qué queremos construir.

Planteamos un proyecto para la fiesta de Las Candelas que se celebra en la localidad, donde realizaremos una escultura de gran tamaño con todo el material de desecho recopilado que será quemada en la hoguera.

El material usado no debe contaminar.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE4	4.1 4.2 4.3	D.1 D.2 D.3 D.4 D.5	CCL1, CCL3, STEM 3, CD1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC4, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Grupal en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	4	Materiales reciclados, cola, madera, cartón... Libreta.	Aula de Volumen	Aprendizaje basado en proyecto. Aprendizaje cooperativo.

--	--	--	--	--

<b>Agrupamientos:</b> Grupal en mesas comunes
<b>Sesiones:</b> 4
<b>Recursos:</b> Habituales de aula
<b>Espacios:</b> Aula de volumen.

### ACTIVIDAD 3. INVESTIGACIÓN

Ahondamos en la investigación desde el punto de vista escultórico, definiendo el plan de trabajo, conociendo los materiales reciclados e investigando sobre técnicas y materiales

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE4	4.1 4.2 4.3	D.1 D.2 D.3 D.4 D.5	CCL1, CCL3, STEM 3, CD1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC4, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Grupal en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	4	Materiales reciclados, cola, madera, cartón... Libreta.	Aula de Volumen.	Aprendizaje basado en proyecto. Aprendizaje cooperativo.

<b>Agrupamientos:</b> Grupal en mesas comunes
<b>Sesiones:</b> 4
<b>Recursos:</b> Habituales de aula
<b>Espacios:</b> Aula de volumen.

### ACTIVIDAD 4. ESTRUCTURA

Empezamos a construir la estructura de la escultura de gran tamaño.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2 CE3 CE4	2.3 3.1 4.2 4.3	A.1 A.2 B.1 B.2 B.3 B.4 C.1	CCL1, CCL3, STEM 3, CD1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC4, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2	Rúbrica

		D.5		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Grupal en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	10	Materiales reciclados, cola, madera, cartón... Libreta.	Aula de Volumen.	Aprendizaje basado en proyecto. Aprendizaje cooperativo.

<b>Agrupamientos:</b> Grupal en mesas comunes
<b>Sesiones:</b> 10
<b>Recursos:</b> Habituales de aula
<b>Espacios:</b> Aula de volumen.

### ACTIVIDAD 5. VOLUMEN

Continuamos dando forma a la escultura de gran tamaño.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2 CE3 CE4	2.3 3.1 4.2 4.3	A.1 A.2 B.1 B.2 B.3 B.4 C.1 D.5	CCL1, CCL3, STEM 3, CD1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC4, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2	Rúbrica
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Grupal en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	10	Materiales reciclados, cola, madera, cartón... Libreta.	Aula de Volumen.	Aprendizaje basado en proyecto. Aprendizaje cooperativo.

<b>Agrupamientos:</b> Grupal en mesas comunes
<b>Sesiones:</b> 10
<b>Recursos:</b> Habituales de aula
<b>Espacios:</b> Aula de volumen.

### ACTIVIDAD 6. REVESTIDOS Y ACABADOS

Modelamos y damos forma a la estructura de la escultura de gran tamaño para conseguir la forma deseada.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2 CE3 CE4	2.3 3.1 4.2 4.3	A.1 A.2 B.1 B.2 B.3 B.4 C.1 D.5	CCL1, CCL3, STEM 3, CD1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC4, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Grupal en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	10	Materiales reciclados, cola, madera, cartón... Libreta.	Aula de Volumen.	Aprendizaje basado en proyecto. Aprendizaje cooperativo.

**Agrupamientos:** Grupal en mesas comunes

**Sesiones:** 10

**Recursos:** Habituales de aula

**Espacios:** Aula de volumen.

### ACTIVIDAD 7. MONTAJE Y EXPOSICIÓN

Trasladamos la escultura y la exponemos en la fiesta de Las Candelas.

Exponemos el trabajo en una memoria final del proyecto donde recoja todo el proceso creativo con materiales reutilizados.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE4	4.4	D.4 D.5	CCL1, CCL3, STEM 3, CD1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5. CC1, CC4, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2	Rúbrica
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Grupal	3	Materiales reciclados, cola, madera, cartón... Libreta.	Aula de Volumen Instalaciones del centro.	Aprendizaje basado en proyecto. Aprendizaje cooperativo.

**Agrupamientos:** Grupal e

<b>Sesiones:</b> 3
<b>Recursos:</b> Habituales de aula
<b>Espacios:</b> Aula de volumen y entorno.

**2ºBACHILLERATO**  
**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1**  
(DIBUJO ARTÍSTICO II)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: 1. DESDE MI PUNTO DE VISTA</b>	
<b>N.º sesiones:</b> 20	<b>Trimestre:</b> 1º
<b>Autoría:</b> Laura Cirilo Fariñas	
<b>Estudio:</b> 2º BACH.	<b>Materia:</b> DIBUJO ARTÍSTICO II

**Descripción:** Análisis y reflexión sobre el dibujo, su relación con el espacio y la representación de la tridimensionalidad. El tema elegido se beneficia del conocimiento y análisis de diferentes obras de arte, por lo que se hará un recorrido histórico sobre los avances plásticos relacionados con el espacio, desde el desafío de su representación en soportes bidimensionales hasta su uso como recurso por los artistas contemporáneos. Las tareas propuestas están dirigidas a conocer y trabajar la representación ilusoria de la realidad a través de diferentes recursos gráficos: la perspectiva, la anamorfosis, la importancia del encuadre y del punto de vista.

**Justificación:** Para el desarrollo de esta SA, contamos con que el alumnado tiene unos conocimientos previos (obtenidos en la materia de Dibujo Artístico I) sobre los fundamentos de la percepción visual, los principios de la psicología de la Gestalt, las ilusiones ópticas y la composición como método. Dentro de la programación de Dibujo Artístico II, esta situación de aprendizaje se realizará con respecto a la Unidad de Programación que trabaje el bloque de saberes correspondiente a Dibujo y Espacio.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
CE1, CE2, CE4, CE5, CE7, CE9	<p>1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.</p> <p>2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</p> <p>4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p>	CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA3.1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

	<p>5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</p> <p>7.Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p> <p>9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.</p>	
--	--	--

**Criterios de evaluación:**

**Número/Código/Descripción**

Criterio 1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

Criterio 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.

Criterio 2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.

Criterio 4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivas de profundidad.

Criterio 5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.

Criterio 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.

Criterio 7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.

Criterio 9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.

Criterio 9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

Criterio 9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

**Saberes básicos:****Bloque A. Concepto e historia del dibujo:**

A.2.2.1. El dibujo en el arte europeo de los siglos XV y XIX.

A.2.2.2. El dibujo en el arte de los siglos XX y XXI. De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.

**Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales:**

B.2. Técnicas.

**Bloque C. Dibujo y espacio:**

C.1. Percepción visual.

C.2.2.1. Dibujar en el espacio.

C.3.2.3. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.

C.3.2.4. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.

C.4. La luz.

**Agrupamientos:** Individual en cada caballete y grupal

**Recursos:** Documentación de la profesora. Proyector.

**Espacios:** Aula de referencia.

**ACTIVIDAD 1. DIBUJO Y ESPACIO**

En una primera sesión, se explica al alumnado que se va a realizar un proyecto gráfico-plástico en el espacio y se le propone reflexionar sobre el dibujo, su relación con el espacio y la representación de la tridimensionalidad. Para ello, se utiliza un cuestionario que además servirá de evaluación inicial, para que el profesorado pueda ajustar las siguientes tareas a los diferentes niveles.

En la segunda sesión, planteamos un debate en común sobre el tema, que será evaluado mediante una lista de control, recogiendo las reflexiones y conclusiones en el diario de proyecto, y se visualiza una presentación sobre las relaciones entre dibujo y espacio a lo largo de la historia. En esta presentación se incluyen el uso de la perspectiva, el origen de la anamorfosis, y el uso del espacio por artistas contemporáneos.

En la última sesión de esta tarea se propone el análisis de la obra de algunos artistas. Se proponen: Holbein, István Orosz, Felice Varini, Matthew Ngui, Bernard Pras, Jonty Hurwitz, Esther Stocker, Kurt Wenner, Yayoi Kusama.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores operativos de las competencias clave	Herramientas o instrumentos de evaluación
--------------------------	-------------------------	-----------------	---	---

CE2, CE5, CE9	<p>Criterio 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>Criterio 5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.</p> <p>Criterio 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</p> <p>Criterio 9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>	<p>A.2.2.1. El dibujo en el arte europeo de los siglos XV y XIX.</p> <p>A.2.2.2. El dibujo en el arte de los siglos XX y XXI. De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.</p> <p>C.1. Percepción visual.</p>	CCL1, STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2,	<p>- Rúbrica</p> <p>- Observación directa.</p> <p>- Cuaderno de artista donde se recogen los bocetos, ideas y conclusiones.</p>
---------------------	---	---	---	---

**Agrupamientos:** Individual o en mesas compartidas.

**Sesiones:** 3

**Recursos:** Habituales de aula: Caballete/Tablero/Folios A4/Grafitos o lápices de distintas durezas.

**Espacios:** Aula de referencia.

## ACTIVIDAD 2: EL ARTE COMO ACTO TRANSFORMADOR

Se propone al alumnado un **debate** sobre el arte y su poder transformador y concienciador. Para ello, se plantea una serie de preguntas para analizar el lenguaje artístico como medio de empoderamiento.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2, CE5,	Criterio 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.	<p>A.2.2.1. El dibujo en el arte europeo de los siglos XV y XIX.</p> <p>A.2.2.2. El dibujo en el arte de los siglos XX y XXI.</p>	CCL1, STEM1,C D2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.1, CCEC3.2,	<p>Debate sobre el arte y la transformación social.</p> <p>Cuaderno de artista donde se recojan las ideas, bocetos y conclusiones.</p>

	<p>Criterio 5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.</p> <p>Criterio 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</p>	<p>De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.</p> <p>C.1. Percepción visual.</p>	<p>CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	
--	---	--	------------------------------	--

<b>Agrupamientos:</b> Individual o en mesas compartidas.
<b>Sesiones:</b> 1
<b>Recursos:</b> Habituales de aula: Caballete/Tablero/Folios A4/Grafitos o lápices de distintas durezas.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia.

### ACTIVIDAD 3. LA ANAMORFOSIS

Se propone al alumnado una actividad individual de creación de una **anamorfosis**, realizando el dibujo de un objeto simple sobre una cuadrícula anamórfica ya prediseñada. Se introduce al alumnado en esta técnica mediante un pequeño tutorial y algunos ejemplos que muestran los diferentes tipos de anamorfosis, así como otros recursos relacionados, tales como el trampantojo o las ilusiones ópticas.

Se realizará una **fotografía o vídeo**, de manera que se comprenda la importancia del punto de vista y de los encuadres utilizados para la correcta visualización.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores operativos de las competencias clave	Herramientas o instrumentos de evaluación
<p>CE2 CE4 CE5 CE7</p>	<p>Criterio 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>Criterio 4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p> <p>Criterio 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</p>	<p><b>Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales:</b></p> <p>B.2. Técnicas.</p> <p><b>Bloque C. Dibujo y espacio:</b></p> <p>C.1. Percepción visual.</p> <p>C.2.2.1. Dibujar en el espacio.</p> <p>C.3.2.3. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p> <p>C.3.2.4. Encuadre y dibujo del natural.</p>	<p>CCL1, STEM1,C D2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>- Rúbrica - Cuaderno de artista donde se recojan las ideas, bocetos y conclusiones.</p>

	Criterio 7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.	Relación con la fotografía.  C.4. La luz.		
--	---	---	--	--

**Agrupamientos:** Individual o en mesas compartidas.

**Sesiones:** 2

**Recursos:** Habituales de aula: Caballete/Tablero/Folios A4/Grafitos o lápices de distintas durezas.

**Espacios:** Aula de referencia.

#### ACTIVIDAD 4: APUNTES EN 3D.

Se pide al alumnado la realización de **apuntes en perspectiva cónica** de distintos espacios del centro y con diferentes puntos de vista. Cada alumno o alumna elegirá un **espacio distinto** como modelo. Después de la realización de los dibujos, se harán **fotografías** con el móvil de cada espacio para poder comparar y apreciar las diferencias.

A partir de este momento, se crean los diferentes **equipos**, compuestos por entre tres y cinco personas, que trabajarán en las diversas intervenciones. Tomando como punto de partida los apuntes y fotografías realizados de distintos espacios del centro, se hace una puesta en común para decidir cuáles son los mejores enclaves para hacer la intervención.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2 CE4 CE5 CE7	<p>Criterio 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>Criterio 4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p> <p>Criterio 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica</p>	<p><b>Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales:</b></p> <p>B.2. Técnicas.</p> <p><b>Bloque C. Dibujo y espacio:</b></p> <p>C.1. Percepción visual.</p> <p>C.2.2.1. Dibujar en el espacio.</p> <p>C.3.2.3. Espacios</p>	<p>CCL1, STEM1, CD2, CPSAA4 , CC1, CC3, CCEC3.1 , CCEC3.2 , CCEC4.1 , CCEC4.2</p>	<p>- Rúbrica - Cuaderno de artista donde se recojan las ideas, bocetos y conclusiones.</p>

	<p>artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</p> <p>Criterio 7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p>	<p>interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p> <p>C.3.2.4. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.</p> <p>C.4. La luz.</p>		
--	--	--	--	--

<b>Agrupamientos:</b> Individual o en mesas compartidas.
<b>Sesiones:</b> 3
<b>Recursos:</b> Habituales de aula: Caballete/Tablero/Folios A4/Grafitos o lápices de distintas durezas, rotuladores, carboncillo, acuarelas, o acrílicos. Móvil.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia.

<b>ACTIVIDAD 5: PROGRAMAR UN DISEÑO</b>
<p>Una vez seleccionado el espacio, comienza el trabajo de diseño. Partiendo de los apuntes e ideas tomados y registrados en la tarea 2, se realizará una <b>puesta en común</b> de estos, dinamizando el equipo para <b>generar un diseño</b>, un dibujo o una representación que tenga un significado comprometido con la defensa de la igualdad y la no discriminación (u otro tema elegido durante el debate sobre el arte como acto transformador).</p>
<p>En este momento, los diferentes equipos <b>redactarán el texto</b> o discurso que acompañará a cada anamorfosis. En este se expondrán las ideas y los argumentos relacionados con la igualdad y el compromiso social, incidiendo en el poder comunicativo y expresivo que tiene el arte para movilizar ideas, generar pensamiento y provocar transformaciones sociales. Con este texto se generará un <b>código QR</b> que se expondrá cerca de la obra para que el público pueda escanearlo y acceder al discurso en un audiovisual subtulado que recite el texto del discurso.</p>
<p>Respecto a las producciones gráficas, el profesorado deberá incidir en que ha de ser un <b>diseño sencillo</b> y que técnicamente no complique su materialización. En los diseños debe decidirse si se va a utilizar el anamorfismo, el trampantojo, ilusiones ópticas u otro tipo de intervención gráfica en el espacio.</p>
<p>Mediante una puesta en común se decidirán finalmente los diseños que se van a realizar.</p>

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptor s operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
CE4 CE7 CE9	Criterio 4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivas de profundidad.	<b>Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales:</b>	CCL1, STEM1,CD2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2	- Rúbrica - Cuaderno de artista donde se recojan las ideas, bocetos y conclusiones.

	<p>Criterio 7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>Criterio 9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>Criterio 9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>Criterio 9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>	<p>B.2. Técnicas.</p> <p><b>Bloque C. Dibujo y espacio:</b></p> <p>C.1. Percepción visual.</p> <p>C.2.2.1. Dibujar en el espacio.</p> <p>C.3.2.3. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p> <p>C.4. La luz.</p>		
--	--	---	--	--

<b>Agrupamientos:</b> Grupo de tres.
<b>Sesiones:</b> 2
<b>Recursos:</b> Habituales de aula: Caballete/Tablero/Folios A4/Grafitos o lápices de distintas durezas. Móvil.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia y Aula de informática.

<p><b>ACTIVIDAD 5: GENERAR UN DISEÑO</b></p> <p>Una vez seleccionado el espacio, comienza el trabajo de diseño. Partiendo de los apuntes e ideas tomados y registrados en la tarea 2, se realizará una <b>puesta en común</b> de estos, dinamizando el equipo para <b>generar un diseño</b>, un dibujo o una representación que tenga un significado comprometido con la defensa de la igualdad y la no discriminación (u otro tema elegido durante el debate sobre el arte como acto transformador).</p> <p>En este momento, los diferentes equipos <b>redactarán el texto</b> o discurso que acompañará a cada anamorfosis. En este se expondrán las ideas y los argumentos relacionados con la igualdad y el compromiso social, incidiendo en el poder comunicativo y expresivo que tiene el arte para movilizar ideas, generar pensamiento y provocar transformaciones sociales.</p> <p>Respecto a las producciones gráficas, el profesorado deberá incidir en que ha de ser un <b>diseño sencillo</b> y que técnicamente no complique su materialización. En los diseños debe decidirse si se va a utilizar el anamorfismo, el trampantojo, ilusiones ópticas u otro tipo de intervención gráfica en el espacio.</p> <p>Mediante una puesta en común se decidirán finalmente los diseños que se van a realizar.</p>
--

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE4 CE7 CE9	<p>Criterio 4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p> <p>Criterio 7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>Criterio 9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>Criterio 9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>Criterio 9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>	<p><b>Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales:</b></p> <p>B.2. Técnicas.</p> <p><b>Bloque C. Dibujo y espacio:</b></p> <p>C.1. Percepción visual.</p> <p>C.2.2.1. Dibujar en el espacio.</p> <p>C.3.2.3. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p> <p>C.4. La luz.</p>	<p>CCL1, STEM1, C D2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2</p>	<p>- Rúbrica - Cuaderno de artista donde se recojan las ideas, bocetos y conclusiones.</p>

**Agrupamientos:** Grupo de tres.

**Sesiones:** 8

**Recursos:** Habituales de aula: Caballete/Tablero/Folios A4/Grafitos o lápices de distintas durezas.

**Espacios:** Aula de referencia y Aula de ordenadores.

## ACTIVIDAD 6: CREACIÓN DEL ÁNGULO MÁGICO

Para la realización final del proyecto, el alumnado debe preparar el proyecto sobre papel y posteriormente llevarlo al espacio, para lo que debe seleccionar los **materiales más adecuados** al diseño elegido. Esta elección siempre debe

tener en cuenta el uso de materiales biodegradables y no tóxicos. Además, el alumnado deberá decidir si la intervención será permanente, desmontable o efímera.

Al tratarse de un proyecto colaborativo, será necesario un proceso de **planificación y reparto de tareas**, que realizará y gestionará el propio grupo. Es muy importante que el alumnado vaya documentando todo el proceso mediante la **realización de fotografías**, para que puedan ser incluidas en la presentación del mismo a la comunidad educativa.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor es operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE4 CE7 CE9	<p>Criterio 4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivas de profundidad.</p> <p>Criterio 7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>Criterio 9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>Criterio 9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>Criterio 9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>	<p><b>Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales:</b></p> <p>B.2. Técnicas.</p> <p><b>Bloque C. Dibujo y espacio:</b></p> <p>C.1. Percepción visual.</p> <p>C.2.2.1. Dibujar en el espacio.</p> <p>C.3.2.3. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p> <p>C.4. La luz.</p>	<p>CCL1, STEM1,C D2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2</p>	<p>- Rúbrica - Cuaderno de artista donde se recojan las ideas, bocetos y conclusiones.</p>

<b>Agrupamientos:</b> Grupo de tres.
<b>Sesiones:</b> 8
<b>Recursos:</b> Habituales de aula: Caballete/Tablero/Folios A4/Grafitos o lápices de distintas durezas.
<b>Espacios:</b> Aula de referencia y Aula de ordenadores.

**ACTIVIDAD 7: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO REALIZADO**

El alumnado realizará la **presentación oficial del proyecto**, explicando todo el proceso desde su inicio y la finalidad del mismo según lo acordado y trabajado en la tarea 5.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor es operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE7 CE9	<p>Criterio 7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>Criterio 9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>Criterio 9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>Criterio 9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>	<p><b>Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales:</b></p> <p>B.2. Técnicas.</p> <p><b>Bloque C. Dibujo y espacio:</b></p> <p>C.1. Percepción visual.</p> <p>C.2.2.1. Dibujar en el espacio.</p> <p>C.3.2.3. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p> <p>C.4. La luz.</p>	<p>CCL1, STEM1, C D2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2</p>	<p>- Rúbrica - Cuaderno de artista con bocetos, ideas y conclusiones. - Valoración de la presentación del proyecto.</p>

**Agrupamientos:** Grupo de tres.

**Sesiones:** 1

**Recursos:** Habituales de aula: Caballete/Tablero/Folios A4/Grafitos o lápices de distintas durezas.

**Espacios:** Aula de referencia y Aula de ordenadores.

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1**

(TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: TÉCNICAS SECAS Y ASPECTOS GENERALES.</b>	
<b>N.º sesiones:</b> 38	<b>Trimestre:</b> PRIMERO-SEGUNDO
<b>Autoría:</b> Pilar Sánchez Díaz	
<b>Estudio:</b> 2º BACH.	<b>Materia:</b> TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS

<p><b>Descripción:</b> En esta situación analizaremos los contenidos vinculados a los bloques A “Aspectos generales” y B “Técnicas de dibujo” en el que el alumnado toma conciencia y acercamiento tanto a la importancia de la obra gráfico-plástica como a las técnicas llamadas “secas”.</p> <p><b>Justificación:</b> A través de esta Situación de aprendizaje vamos a reflexionar sobre todos los aspectos formales que intervienen en la creación de la obra gráfico-plástica así como su evolución a lo largo de la historia, sus métodos de conservación, la protección de la creatividad y cómo ha influido e influye la perspectiva de género e inclusividad. Estudiarán los distintos soportes y su adecuación a las distintas técnicas así como los materiales y su impacto medioambiental. Elaborarán creaciones propias asociadas a la técnica de dibujo mediante diferentes técnicas secas. Es fundamental y necesario tomar conciencia del proceso de elaboración de una obra gráfico- plástica y sus fases de trabajo basado en el estudio del boceto y el tratamiento de la técnicas unida a la elección más adecuada del material y del soporte con intencionalidad y carga expresiva entendiendo que, la misma no deja de ser un proceso minucioso de obligado estudio, y del comportamiento de los materiales y los recursos técnicos de que disponemos para enfrentar problemas de ejecución.</p>
---

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
CE1	Deducir los recursos expresivos y comunicativos propios de las técnicas de expresión gráfico-plásticas, analizando obras de arte y otras creaciones gráficas, relacionándolas con el contexto social, histórico y cultural, desde una actitud participativa y crítica, comprendiendo la intención y el sentido de estas propuestas, valorando el enriquecimiento personal y social que aporta la diversidad artística y desarrollando el deleite estético.	<p><b>CCL3.</b> Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p> <p><b>CCL1.</b> Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.</p> <p><b>CP3.</b> Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.</p> <p><b>CC1.</b> Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno</p>

CE2	<p>Investigar e interpretar obras artísticas y plásticas, analizando sus procesos de creación, desarrollando la capacidad de distinguir las diversas técnicas y lenguajes gráfico-plásticos, valorando la importancia de su conservación, sostenibilidad e impacto medioambiental.</p>	<p><b>STEM2.</b> Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p> <p><b>CD1.</b> Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.</p> <p><b>CC3.</b> Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.</p>
CE 3	<p>Utilizar los diferentes medios de expresión del lenguaje gráfico, experimentando sus distintas posibilidades y combinaciones en función de los objetivos y la calidad previstos en un proyecto sujeto a evaluación, expresando ideas, opiniones y sentimientos, enriqueciendo así la identidad personal y el compromiso social en un contexto de diversidad cultural y artística, desarrollando la capacidad autónoma, creativa y personal de expresión, y construyendo un sentido crítico en un clima de autoestima y de autoconfianza..</p>	<p><b>STEM3.</b> Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.</p> <p><b>STEM5.</b> Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.</p> <p><b>CD3.</b> Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p> <p><b>CPSAA1.1</b> Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p><b>CPSAA4.</b> Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.</p> <p><b>CC4.</b> Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.</p> <p><b>CE2.</b> Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor</p> <p><b>CCEC3.1.</b> Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y</p>

		artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.
CE 4.1	Planificar las fases de realización de una obra gráfico-plástica, valorando las posibilidades técnicas, materiales y procedimentales adaptándolas al concepto de la propuesta, relacionando de manera coherente el proceso, el producto final y los medios con los lenguajes y técnicas disponibles, incorporando a los procesos creativos y de innovación, vivencias propias y ajenas, adecuándolos a nuevos retos personales y profesionales, y desarrollando una obra sostenible.	<p><b>CPSAA5.</b> Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p> <p><b>CCEC2.</b> Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.</p> <p><b>CCEC3.2.</b> Descubre la autoexpresión, a través de la interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.</p> <p><b>CCEC4.1.</b> Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición</p> <p><b>CCEC4.2.</b> Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>

**Criterios de evaluación:**

Número/ Código	Descripción
CE1	<p>Criterio 1.3. Desarrollar el análisis visual crítico y sensible de las producciones artísticas, para fomentar el espíritu crítico y consciente de la necesidad de defender la igualdad de derechos y oportunidades de toda persona para poder crear y exponer en libertad, valorando el placer estético derivado de crear obra gráfico-plástica y de contemplarla, en un contexto diverso y multicultural.</p> <p>Criterio 1.4. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el rigor y la calidad de la ejecución.</p>
CE2	<p>Criterio 2.1. Identificar los diferentes elementos (forma, color, textura, composición, etc.), procedimientos, materiales e instrumentos –tanto tradicionales como mixtos o alternativos– que intervienen en el proceso de creación de obras gráfico-plásticas de cualquier tipo, estilo o época, aplicando procedimientos de observación, búsqueda, selección y transformación de información obtenida por medios analógicos y digitales.</p> <p>Criterio 2.2. Clasificar y comparar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, ateniéndose al contexto histórico, comunicativo y expresivo de las mismas, mediante el estudio, sin ideas preconcebidas, de obras de arte de los periodos y artistas más relevantes.</p> <p>Criterio 2.3. Analizar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación plástica a lo largo de la historia, implicándose activamente en la protección y conservación de las obras artísticas.</p>

CE3	Criterio 3.1. Experimentar de manera creativa, con los diferentes medios del lenguaje gráfico-plástico, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma mediante la creación de producciones artísticas motivadas por propuestas tanto libres como orientadas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final, construyendo el sentido crítico y desarrollando la autoestima que potencian el crecimiento personal.
CE4	Criterio 4.1. Desarrollar procesos creativos e innovadores, en soportes diversos, partiendo de composiciones gráfico-plásticas integradas y de vivencias personales y ajenas, que supongan la valoración de nuevos retos personales y profesionales. Criterio 4.2. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.
CE5	Criterio 5.1. Desarrollar la destreza y el dominio técnico y procedimental, resolviendo con criterio y respeto propuestas de obras gráfico-plásticas individuales y colectivas con temáticas concretas, seleccionando creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados para cada situación expresiva y comunicativa. Criterio 5.5. Responder de manera creativa e imaginativa a propuestas artísticas individuales con un motivo determinado, aplicando las técnicas, herramientas y códigos visuales adecuados a la propuesta y valorando las oportunidades personales, sociales e inclusivas que se generan a partir de su resolución.

<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p><b>BLOQUE A. ASPECTOS GENERALES.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● A.1. La obra gráfico-plástica. <ul style="list-style-type: none"> <li>A.1.1. El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición.</li> <li>A.1.2. Evolución histórica.</li> <li>A.1.3. Conservación de las obras gráfico-plásticas.</li> <li>A.1.4. Restauración de las obras gráfico-plásticas.</li> </ul> </li> <li>● A.2. Organización del trabajo. <ul style="list-style-type: none"> <li>A.2.1. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</li> <li>A.2.2. Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.</li> <li>A.2.3. Aplicación de distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos individuales y colectivos. <ul style="list-style-type: none"> <li>● A.3. Aspectos sociales. <ul style="list-style-type: none"> <li>A.3.1. La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones.</li> <li>A.3.2. La perspectiva inclusiva en los productos gráfico-plásticos.</li> <li>A.3.3. La perspectiva de género e intercultural. <ul style="list-style-type: none"> <li>● A.4. Interacción e impacto medioambiental. <ul style="list-style-type: none"> <li>A.4.1. Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico plásticas. Evolución histórica. Interacción entre materiales.</li> <li>A.4.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><b>BLOQUE B. TÉCNICAS DE DIBUJO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● B.1. Materiales.. <ul style="list-style-type: none"> <li>B.1.1. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica..</li> <li>B.1.2. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Evolución histórica.</li> </ul> </li> <li>● B.2. Técnicas. <ul style="list-style-type: none"> <li>B.2.1. Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.</li> <li>B.2.2. Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.</li> <li>B.2.3. Dibujos de estilos y épocas diferentes: análisis técnico y procedimental. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.</li> </ul> </li> </ul>
---

<b>Agrupamientos:</b> Individual en cada caballete, en mesa y al natural
--

**Recursos:** Documentación de la profesora. Proyector. papeles, soportes; madera, cartón, etc. Lápices, bolígrafos, ceras, pegamento, pasteles, sanguina, conté, rotuladores artísticos y alcohol colores.

**Espacios:** Aula de referencia. Exterior y aula de futuro

**ACTIVIDAD 1. "Con tramas y a lo loco"**

Trabajo de diferentes técnicas secas con base de bodegones de naturalezas muertas, modelos de escayola y paisaje o apuntes del natural, aplicando veladuras y soportes distintos

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores operativos de las competencias clave	Herramientas o instrumentos de evaluación
<p>CE 1 CE 2 CE 3 CE 4</p>	<p>Criterio 2.1. Identificar los diferentes elementos (forma, color, textura, composición, etc.), procedimientos, materiales e instrumentos –tanto tradicionales como mixtos o alternativos– que intervienen en el proceso de creación de obras gráfico-plásticas de cualquier tipo, estilo o época, aplicando procedimientos de observación, búsqueda, selección y transformación de información obtenida por medios analógicos y digitales. Criterio 3.1. Experimentar de manera creativa, con los diferentes medios del lenguaje gráfico-plástico, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma mediante la creación de producciones artísticas motivadas por propuestas tanto libres como orientadas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final, construyendo el sentido crítico y desarrollando la autoestima que potencian el crecimiento personal. Criterio 4.2. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales o colectivas, estableciendo las fases de</p>	<p>A.1. La obra gráfico-plástica A.1.1. El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. A.1.3. Conservación de las obras gráfico-plásticas. A.1.4. Restauración de las obras gráfico-plásticas.  A.2. Organización del trabajo. A.2.2. Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo. A.2.3. Aplicación de distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos individuales y colectivos.  A.3. Aspectos sociales. A.3.1. La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones. A.3.3. La perspectiva de género e intercultural. A.4. Interacción e impacto medioambiental. A.4.1. Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico plásticas. Evolución histórica. Interacción entre materiales. A.4.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos  B.1. Materiales. B.1.1. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.</p>	<p>STEM 2/ STEM 3/ CPSAA5 / CCEC3.2 / CCEC4.2</p>	<p>Rúbrica en la que se incluyan como indicadores de logro de la competencia en diferentes grados que irán de no adquirida hasta sobresalientemente adquirida. La rúbrica incluye capacidad para reconocer y explicar el proceso. Autonomía en el trabajo. Iniciativa en la resolución de problemas asociados a la creación plástica. Limpieza y destreza técnica en la ejecución. Composición y encaje. Observación de aula.</p>

	realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.	B.2. Técnicas B.2.1. Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual	32	Caballote Tablero Folios A3 Bolígrafo tipo bic. Lápices de colores Lasteles Rotuladores artísticos Conté Sanguina Bodegón Reproducción de escayola	Aula de Dibujo Aula de futuro Espacios al aire libre	observación y análisis principal de los elementos compositivos y encaje aplicación de tramas y claroscuro

### ACTIVIDAD 2: Collage

Creación de collage de temática libre apoyándose en un modelo de la clase de dibujo siendo justificada la elección del mismo en una memoria final del proyecto ya que dicho collage se debe basar en la transmisión de un mensaje mediante una crítica social de libre elección.

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptores operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
CE1 CE2 CE3 CE4	<p>Criterio 1.1. Relacionar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica con el contexto social, histórico y cultural, mediante la observación desprejuiciada de obras de arte y demás manifestaciones artísticas.</p> <p>Criterio 1.2. Analizar crítica y positivamente el enriquecimiento que supone la diversidad cultural y artística de las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, valorando producciones plásticas de diferentes épocas y contextos.</p> <p>Criterio 1.3. Desarrollar el análisis visual crítico y sensible de las producciones artísticas, para fomentar el espíritu crítico y consciente de la necesidad de defender la igualdad de derechos y oportunidades de toda persona para poder crear y exponer en libertad, valorando el placer estético derivado de crear obra gráfico-plástica y de contemplarla, en un contexto diverso y multicultural.</p>	<p>A.1. La obra gráfico-plástica. A.1.1. El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. A.1.2. Evolución histórica.</p> <p>A.2. Organización del trabajo. A.2.1. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</p> <p>A.3. Aspectos sociales.</p>	<p>CCL1/ CCL5/ STEM1/ CD1/ CD3/ CPSAA1 .2/ CPSAA5 / CC1/CC3 / CE3/ CCEC2/ CCEC3.1 / CCEC4.2</p>	<p>Rúbrica en la que se incluyen una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida. La rúbrica incluye los siguientes ítems; autonomía en el trabajo. Iniciativa en la resolución de problemas asociados a la creación plástica.</p>

	<p>Criterio 1.4. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el rigor y la calidad de la ejecución.</p> <p>Criterio 3.1. Experimentar de manera creativa, con los diferentes medios del lenguaje gráficoplástico, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma mediante la creación de producciones artísticas motivadas por propuestas tanto libres como orientadas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final, construyendo el sentido crítico y desarrollando la autoestima que potencian el crecimiento personal.</p> <p>Criterio 3.2. Explicar respetuosamente, de manera crítica y argumentada, las propuestas de planificación de una obra gráfico-plástica, tanto propia como ajena, evaluando la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, la calidad de la ejecución de la obra a los fines previamente establecidos en cuanto a estética y mensaje, el respeto de los derechos de propiedad intelectual de personas creadoras que sirvan de referente y su adecuación a la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente. Criterio 3.3. Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante obras gráfico-plásticas propias y colaborativas que tengan una referencia a un motivo concreto, enriqueciendo la identidad personal y el compromiso social, desarrollando con criterio la adecuación en la ejecución y calidad del resultado de proyectos gráfico-plásticos relacionados con los derechos humanos, aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad e integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible.</p>	<p>A.3.2. La perspectiva inclusiva en los productos gráficoplásticos.</p> <p>A.3.3. La perspectiva de género e intercultural.</p> <p>A.4. Interacción e impacto medioambiental.</p> <p>A.4.1. Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico plásticas. Evolución histórica. Interacción entre materiales.</p> <p>B.1. Materiales.</p> <p>B.1.2. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Evolución histórica.</p> <p>B.2. Técnicas.</p> <p>B.2.2. Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas. B.2.3. Dibujos de estilos y épocas diferentes: análisis técnico y procedimental. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.</p>		<p>Limpieza y destreza técnica en la ejecución</p> <p>Defensa</p>
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual.	6	<p>Caballote</p> <p>Cartón</p> <p>Mesas</p> <p>Revistas</p> <p>Pegamento</p> <p>Tintas</p> <p>Acuarelas</p> <p>Acrílicos</p> <p>Tijeras</p> <p>Ordenador, Tablet o Ipad</p>	<p>Aula de Dibujo</p> <p>Aula de Futuro</p>	<p>Elaboración por fases y seguimiento y dirección del profesor. Defensa y exposición mediante herramienta digital</p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

(TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: TÉCNICAS HÚMEDAS Y GRABADOS.</b>	
<b>N.º sesiones:</b> 50	<b>Trimestre:</b> SEGUNDO- TERCERO
<b>Autoría:</b> Pilar Sánchez Díaz	
<b>Estudio:</b> 2º BACH.	<b>Materia:</b> TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS

<p><b>Descripción:</b> En situación analizaremos los contenidos vinculados a los bloques C “Técnicas de pintura” y D “Técnicas de Ganado y estampación” en el que el alumnado toma conciencia tanto a la importancia de la obra gráfico-plástica como a la planificación del trabajo y la aplicación de las técnicas llamadas “húmedas” y de las técnicas de estampación y reproducción y su evolución histórica</p>
<p><b>Justificación:</b> A través de esta Situación de aprendizaje vamos a reflexionar sobre todos los aspectos formales que intervienen en la creación de la obra gráfico-plástica así como su evolución a lo largo de la historia, sus métodos de conservación. Estudiarán los distintos soportes y su adecuación a las distintas técnicas así como los materiales y su impacto medioambiental. Elaborarán creaciones propias asociadas a la técnica de dibujo mediante diferentes técnicas húmedas. El acercamiento a las técnicas de estampación y reproducción y su evolución a lo largo de la historia se hace necesaria y justifica esta situación de aprendizaje</p>

<b>Competencia específica</b>		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
CE1	Deducir los recursos expresivos y comunicativos propios de las técnicas de expresión gráfico-plásticas, analizando obras de arte y otras creaciones gráficas, relacionándolas con el contexto social, histórico y cultural, desde una actitud participativa y crítica, comprendiendo la intención y el sentido de estas propuestas, valorando el enriquecimiento personal y social que aporta la diversidad artística y desarrollando el deleite estético.	<p><b>CCL1.</b> Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.</p> <p><b>CCL2.</b> Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p><b>CP3.</b> Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.</p> <p><b>CC1.</b> Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno</p>

CE2	<p>Investigar e interpretar obras artísticas y plásticas, analizando sus procesos de creación, desarrollando la capacidad de distinguir las diversas técnicas y lenguajes gráfico-plásticos, valorando la importancia de su conservación, sostenibilidad e impacto medioambiental.</p>	<p><b>STEM2.</b> Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p> <p><b>STEM5.</b> Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.</p> <p><b>CD3.</b> Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p>
CE 3	<p>Utilizar los diferentes medios de expresión del lenguaje gráfico, experimentando sus distintas posibilidades y combinaciones en función de los objetivos y la calidad previstos en un proyecto sujeto a evaluación, expresando ideas, opiniones y sentimientos, enriqueciendo así la identidad personal y el compromiso social en un contexto de diversidad cultural y artística, desarrollando la capacidad autónoma, creativa y personal de expresión, y construyendo un sentido crítico en un clima de autoestima y de autoconfianza..</p>	<p><b>CPSAA1.1</b> Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p><b>CPSAA3.1</b> Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.</p> <p><b>CC1.</b> Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.</p> <p><b>CC3.</b> Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres</p>
CE 4	<p>Planificar las fases de realización de una obra gráfico-plástica, valorando las posibilidades técnicas, materiales y procedimentales adaptándolas al concepto de la propuesta, relacionando de manera coherente el proceso, el producto final y los medios con los lenguajes</p>	<p><b>CPSAA5.</b> Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p> <p><b>CCEC2.</b> Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.</p>

	y técnicas disponibles, incorporando a los procesos creativos y de innovación, vivencias propias y ajenas, adecuándolos a nuevos retos personales y profesionales, y desarrollando una obra sostenible.	<p><b>CCEC3.2.</b> Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.</p> <p><b>CCEC4.1.</b> Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición</p> <p><b>CCEC4.2.</b> Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>
CE 5	Participar activamente en las fases de producción artística de un proyecto gráfico-plástico colectivo, aplicando con destreza los materiales y técnicas de expresión gráfico-plástica, elaborando propuestas artísticas, opinando de manera asertiva, valorando las virtudes propias y ajenas y comprendiendo los beneficios que genera tanto individualmente como socialmente el trabajo colaborativo.	<p><b>CE1.</b> Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.</p> <p><b>CE3.</b> Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p> <p><b>CPSAA3.2</b> Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.</p>

**Criterios de evaluación:**

Número/ Código	Descripción
CE1	<p>Criterio 1.2. Analizar crítica y positivamente el enriquecimiento que supone la diversidad cultural y artística de las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, valorando producciones plásticas de diferentes épocas y contextos.</p> <p>Criterio 1.4. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el rigor y la calidad de la ejecución..</p>
CE2	<p>Criterio 2.2. Clasificar y comparar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, ateniéndose al contexto histórico, comunicativo y expresivo de las mismas, mediante el estudio, sin ideas preconcebidas, de obras de arte de los periodos y artistas más relevantes.</p> <p>Criterio 2.3. Analizar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación plástica a lo largo de la historia, implicándose activamente en la protección y conservación de las obras artísticas.</p>
CE3	<p>Criterio 3.2. Explicar respetuosamente, de manera crítica y argumentada, las propuestas de planificación de una obra gráfico-plástica, tanto propia como ajena, evaluando la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, la calidad de la ejecución de la obra a los fines previamente establecidos en cuanto a estética y mensaje, el respeto de los derechos de propiedad intelectual de personas creadoras que</p>

	<p>sirvan de referente y su adecuación a la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.</p> <p>Criterio 3.4. Adaptar los recursos gráfico-plásticos disponibles a una producción artística colaborativa, atendiendo a los propósitos e integrándose de manera activa en su ejecución.</p>
CE4	<p>Criterio 4.1. Desarrollar procesos creativos e innovadores, en soportes diversos, partiendo de composiciones gráfico-plásticas integradas y de vivencias personales y ajenas, que supongan la valoración de nuevos retos personales y profesionales.</p> <p>Criterio 4.2. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.</p> <p>Criterio 4.3. Relacionar coherentemente el proceso de elaboración de una obra gráfico-plástica con el producto final resultante, respondiendo con respeto a propuestas vinculadas a la diversidad cultural y artística, seleccionando de manera creativa y activa las posibilidades entre las diferentes técnicas y procedimientos adaptados a una propuesta artística concreta, utilizando el lenguaje gráfico-plástico como un recurso para la defensa de la igualdad de derechos.</p>
CE5	<p>Criterio 5.1. Desarrollar la destreza y el dominio técnico y procedimental, resolviendo con criterio y respeto propuestas de obras gráfico-plásticas individuales y colectivas con temáticas concretas, seleccionando creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados para cada situación expresiva y comunicativa.</p> <p>Criterio 5.2. Implicarse activamente en las diferentes fases de un proyecto gráfico-plástico colectivo, promoviendo la empatía y enriqueciendo su elaboración con la propia experiencia personal, interactuando coordinada y colaborativamente, generando cohesión, integración e inclusión, manifestando una actitud respetuosa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo y respetando las consideraciones definidas.</p> <p>Criterio 5.3. Planificar de manera adecuada la organización de los tiempos y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso, y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>Criterio 5.5. Responder de manera creativa e imaginativa a propuestas artísticas individuales con un motivo determinado, aplicando las técnicas, herramientas y códigos visuales adecuados a la propuesta y valorando las oportunidades personales, sociales e inclusivas que se generan a partir de su resolución.</p>

### Saberes básicos:

#### **BLOQUE C. TÉCNICAS DE PINTURA.**

- C.1. Materiales.

C.1.1. Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.

C.1.2. Materiales, útiles y soportes. Evolución histórica.

- C.2. Técnicas..

C.2.1. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.

C.2.2. Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables.

C.2.3. Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.

#### **BLOQUE D. TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPACIÓN**

- D.1. Materiales y terminología específica.

D.1.1. Materiales y soportes.

D.1.2. Útiles y maquinaria

- D.2. Técnicas

D.2.1. Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.

D.2.2. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.

D.2.3. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.

D.2.4. Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía.

D.2.5. Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación por artistas de diferentes épocas y estilos.

<b>Agrupamientos:</b> Individual en cada caballete, en mesa y al natural y grupal en mesas y espacios diversos
<b>Recursos:</b> Documentación de la profesora. Proyector. papeles, soportes; madera, cartón, linóleo, metacrilato, gel, gesso etc. pinceles, acuarelas, acrílicos, tinta china, nogalina, gouache, cola, aguarrás, alcohol, etc.
<b>Espacios:</b> Aula de dibujo. Exterior y aula de futuro

### ACTIVIDAD 1: TÉCNICAS HÚMEDAS

Creación de obras gráfico plásticas mediante diversas técnicas de pintura denominadas “técnicas húmedas” en diferentes soportes y formatos así como de diferentes temáticas y elaboración de proyecto colaborativo final.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor es operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1 CE2 CE3 CE4 CE5	<p>Criterio 1.1. Relacionar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica con el contexto social, histórico y cultural, mediante la observación desprejuiciada de obras de arte y demás manifestaciones artísticas.</p> <p>Criterio 1.2. Analizar crítica y positivamente el enriquecimiento que supone la diversidad cultural y artística de las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, valorando producciones plásticas de diferentes épocas y contextos.</p> <p>Criterio 1.4. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el rigor y la calidad de la ejecución.</p> <p>Criterio 2.2. Clasificar y comparar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, ateniéndose al contexto histórico, comunicativo y expresivo de las mismas, mediante el estudio, sin ideas preconcebidas, de obras de arte de los periodos y artistas más relevantes.</p> <p>Criterio 2.3. Analizar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación plástica a lo largo de la historia, implicándose activamente en la protección y conservación de las obras artísticas.</p> <p>Criterio 3.3. Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante obras gráfico-plásticas propias y colaborativas que tengan una referencia a un motivo concreto, enriqueciendo la identidad personal y el compromiso social, desarrollando con criterio la adecuación en la ejecución y calidad del resultado de proyectos gráfico-plásticos relacionados con los derechos humanos, aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad e integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible.</p>	<p>C.1. Materiales. C.1.1. Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica. C.1.2. Materiales, útiles y soportes. Evolución histórica</p> <p>C.2. Técnicas C.2.1. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico. C.2.2. Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables. C.2.3. Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.</p>	<p>CCL1/ CCL3/ CCL5/ CP2/ STEM1/ST EM2/ STEM3/ CD1/ CPSAA1.1/ CPSAA3.1/ CPSAA3.2/ CPSAA4/ CPSAA5 CC1/CC2/ CC3/ CC4/ CE1/ CE3/ CCEC2/ CCEC3.1/ CCEC3.2/ CCEC4.1/ CCEC4.2</p>	<p>Rúbrica en la que se incluyen una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida. La rúbrica incluye los siguientes ítems; autonomía en el trabajo. Iniciativa en la resolución de problemas asociados a la creación plástica. Limpieza y destreza técnica en la ejecución Defensa</p>

	<p>Criterio 3.4. Adaptar los recursos gráfico-plásticos disponibles a una producción artística colaborativa, atendiendo a los propósitos e integrándose de manera activa en su ejecución.</p> <p>Criterio 4.1. Desarrollar procesos creativos e innovadores, en soportes diversos, partiendo de composiciones gráfico-plásticas integradas y de vivencias personales y ajenas, que supongan la valoración de nuevos retos personales y profesionales. Criterio 4.2. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.</p> <p>Criterio 5.1. Desarrollar la destreza y el dominio técnico y procedimental, resolviendo con criterio y respeto propuestas de obras gráfico-plásticas individuales y colectivas con temáticas concretas, seleccionando creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados para cada situación expresiva y comunicativa. Criterio 5.2. Implicarse activamente en las diferentes fases de un proyecto gráfico-plástico colectivo, promoviendo la empatía y enriqueciendo su elaboración con la propia experiencia personal, interactuando coordinada y colaborativamente, generando cohesión, integración e inclusión, manifestando una actitud respetuosa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo y respetando las consideraciones definidas.</p> <p>Criterio 5.3. Planificar de manera adecuada la organización de los tiempos y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso, y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>Criterio 5.5. Responder de manera creativa e imaginativa a propuestas artísticas individuales con un motivo determinado, aplicando las técnicas, herramientas y códigos visuales adecuados a la propuesta y valorando las oportunidades personales, sociales e inclusivas que se generan a partir de su resolución.</p>			
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual. Colectivo	32	Papeles de diferentes texturas y gramaje Caballete	Aula de Dibujo Aula de Futuro	Elaboración por fases y seguimiento y dirección del profesor. Defensa y exposición

		Cartón Mesas Tinta china Nogalina Acuarelas Gouache Acrílicos Temple Óleo	Espacio exterior	mediante herramienta digital
--	--	---	------------------	------------------------------

### ACTIVIDAD 1: TÉCNICAS GRABADO Y ESTAMPACIÓN

Creación de obras gráfico plásticas mediante diversas técnicas de pintura denominadas “técnicas húmedas” en diferentes soportes y formatos así como de diferentes temáticas y elaboración de proyecto colaborativo final.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1 CE2 CE3 CE4 CE5	<p>Criterio 1.2. Analizar crítica y positivamente el enriquecimiento que supone la diversidad cultural y artística de las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, valorando producciones plásticas de diferentes épocas y contextos.</p> <p>Criterio 1.4. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el rigor y la calidad de la ejecución.</p> <p>Criterio 2.2. Clasificar y comparar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, ateniéndose al contexto histórico, comunicativo y expresivo de las mismas, mediante el estudio, sin ideas preconcebidas, de obras de arte de los periodos y artistas más relevantes.</p> <p>Criterio 3.1. Experimentar de manera creativa, con los diferentes medios del lenguaje gráfico-plástico, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma mediante la creación de producciones artísticas motivadas por propuestas tanto libres como orientadas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final, construyendo el sentido crítico y desarrollando la autoestima que potencian el crecimiento personal.</p> <p>Criterio 3.4. Adaptar los recursos gráfico-plásticos disponibles a una producción artística colaborativa, atendiendo a los propósitos e integrándose de manera activa en su ejecución.</p> <p>Criterio 4.1. Desarrollar procesos creativos e innovadores, en soportes diversos, partiendo de composiciones gráfico-plásticas integradas y de</p>	<p>D.1. Materiales y terminología específica.</p> <p>D.1.1. Materiales y soportes.</p> <p>D.1.2. Útiles y maquinaria.</p> <p>D.2. Técnicas</p> <p>D.2.1. Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.</p> <p>D.2.2. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.</p> <p>D.2.3. Estampación en hueco. Calcografía.</p> <p>Técnicas directas e indirectas.</p> <p>D.2.5. Análisis técnico y procedimental de obra gráfica</p>	<p>CCL1/ CCL5/ CP2/ CP3/ STEM1/S STEM5/ CD1/ CPSAA1. 1/ CPSAA5/ CC4/ CE3/ CCEC2/ CCEC3.1/ CCEC3.2/ CCEC4.1</p>	<p>Rúbrica en la que se incluyen una serie de indicadores de logro de la competencia expresados en diferentes grados que irán desde no adquirida hasta sobresalientemente adquirida. La rúbrica incluye los siguientes ítems; autonomía en el trabajo. Iniciativa en la resolución de problemas asociados a la creación plástica. Limpieza y destreza técnica en la ejecución Defensa</p>

	<p>vivencias personales y ajenas, que supongan la valoración de nuevos retos personales y profesionales. Criterio 4.2. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.</p> <p>Criterio 4.3. Relacionar coherentemente el proceso de elaboración de una obra gráfico-plástica con el producto final resultante, respondiendo con respeto a propuestas vinculadas a la diversidad cultural y artística, seleccionando de manera creativa y activa las posibilidades entre las diferentes técnicas y procedimientos adaptados a una propuesta artística concreta, utilizando el lenguaje gráfico-plástico como un recurso para la defensa de la igualdad de derechos.</p> <p>Criterio 5.1. Desarrollar la destreza y el dominio técnico y procedimental, resolviendo con criterio y respeto propuestas de obras gráfico-plásticas individuales y colectivas con temáticas concretas, seleccionando creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados para cada situación expresiva y comunicativa.</p> <p>Criterio 5.5. Responder de manera creativa e imaginativa a propuestas artísticas individuales con un motivo determinado, aplicando las técnicas, herramientas y códigos visuales adecuados a la propuesta y valorando las oportunidades personales, sociales e inclusivas que se generan a partir de su resolución.</p>	<p>realizada con técnicas de grabado y estampación por artistas de diferentes épocas y estilos.</p>		
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual.	18	<p>Papeles de diferentes texturas y gramaje Mesas Gubias Punzones Pirógrafo Linóleo Metacrilato Planchas de gel Planchas marquetería Tintas Rodillos</p>	<p>Aula de Dibujo Aula de Futuro Espacio exterior</p>	<p>Elaboración por fases y seguimiento y dirección del profesor. Defensa y exposición mediante herramienta digital</p>

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

(TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: TÉCNICAS MIXTAS Y DIGITALES.</b>	
<b>N.º sesiones:</b> 13	<b>Trimestre:</b> TERCERO
<b>Autoría:</b> Pilar Sánchez Díaz	
<b>Estudio:</b> 2º BACH.	<b>Materia:</b> TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS

<b>Descripción:</b> En situación analizaremos los contenidos vinculados al bloque E “Técnicas mixtas y digitales” en el que el alumnado toma conciencia y acercamiento tanto a la importancia de la obra gráfico-plástica creadas con técnicas mixta y digitales y la actualidad de la estampación
<b>Justificación:</b> A través de esta Situación de aprendizaje vamos a reflexionar sobre todos los aspectos formales que intervienen en la creación de la obra gráfico-plástica así como su evolución a lo largo de la historia,, la protección de la creatividad. Estudiarán las diferentes técnicas mixtas y/o digitales. Elaborarán creaciones propias asociadas a las mismas.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
CE1	Deducir los recursos expresivos y comunicativos propios de las técnicas de expresión gráfico-plásticas, analizando obras de arte y otras creaciones gráficas, relacionándolas con el contexto social, histórico y cultural, desde una actitud participativa y crítica, comprendiendo la intención y el sentido de estas propuestas, valorando el enriquecimiento personal y social que aporta la diversidad artística y desarrollando el deleite estético.	<b>CCL3.</b> Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. <b>CP1.</b> Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional. <b>STEM4.</b> Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.
CE2	Investigar e interpretar obras artísticas y plásticas, analizando sus procesos de creación, desarrollando la capacidad de distinguir las diversas técnicas y lenguajes gráfico-plásticos, valorando la importancia de su conservación, sostenibilidad e impacto medioambiental.	<b>STEM2.</b> Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados. <b>STEM4.</b> Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

		<p><b>CCL2.</b> Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p><b>CD1.</b> Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.</p> <p><b>CD4.</b> Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p> <p><b>CPSAA4.</b> Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.</p>
CE 3	<p>Utilizar los diferentes medios de expresión del lenguaje gráfico, experimentando sus distintas posibilidades y combinaciones en función de los objetivos y la calidad previstos en un proyecto sujeto a evaluación, expresando ideas, opiniones y sentimientos, enriqueciendo así la identidad personal y el compromiso social en un contexto de diversidad cultural y artística, desarrollando la capacidad autónoma, creativa y personal de expresión, y construyendo un sentido crítico en un clima de autoestima y de autoconfianza..</p>	<p><b>STEM3.</b> Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.</p> <p><b>STEM5.</b> Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.</p> <p><b>CD2.</b> Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar su</p> <p><b>CD3.</b> Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p> <p><b>CD5.</b> Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p> <p><b>CPSAA5.</b> Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p> <p><b>CE3.</b> Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p> <p><b>CCEC3.2.</b> Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos,</p>

		enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
CE 4	Planificar las fases de realización de una obra gráfico-plástica, valorando las posibilidades técnicas, materiales y procedimentales adaptándolas al concepto de la propuesta, relacionando de manera coherente el proceso, el producto final y los medios con los lenguajes y técnicas disponibles, incorporando a los procesos creativos y de innovación, vivencias propias y ajenas, adecuándolos a nuevos retos personales y profesionales, y desarrollando una obra sostenible.	<p><b>CPSAA5.</b> Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p> <p><b>CCEC4.1.</b> Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición</p> <p><b>CCEC4.2.</b> Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>

**Criterios de evaluación:**

Número/ Código	Descripción
CE1	<p>Criterio 1.3. Desarrollar el análisis visual crítico y sensible de las producciones artísticas, para fomentar el espíritu crítico y consciente de la necesidad de defender la igualdad de derechos y oportunidades de toda persona para poder crear y exponer en libertad, valorando el placer estético derivado de crear obra gráfico-plástica y de contemplarla, en un contexto diverso y multicultural.</p> <p>Criterio 1.4. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el rigor y la calidad de la ejecución.</p>
CE2	Criterio 2.1. Identificar los diferentes elementos (forma, color, textura, composición, etc.), procedimientos, materiales e instrumentos –tanto tradicionales como mixtos o alternativos– que intervienen en el proceso de creación de obras gráfico-plásticas de cualquier tipo, estilo o época, aplicando procedimientos de observación, búsqueda, selección y transformación de información obtenida por medios analógicos y digitales.
CE3	Criterio 3.2. Explicar respetuosamente, de manera crítica y argumentada, las propuestas de planificación de una obra gráfico-plástica, tanto propia como ajena, evaluando la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, la calidad de la ejecución de la obra a los fines previamente establecidos en cuanto a estética y mensaje, el respeto de los derechos de propiedad intelectual de personas creadoras que sirvan de referente y su adecuación a la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.
CE4	<p>Criterio 4.1. Desarrollar procesos creativos e innovadores, en soportes diversos, partiendo de composiciones gráfico-plásticas integradas y de vivencias personales y ajenas, que supongan la valoración de nuevos retos personales y profesionales.</p> <p>Criterio 4.2. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.</p>

CE5	<p>Criterio 5.1. Desarrollar la destreza y el dominio técnico y procedimental, resolviendo con criterio y respeto propuestas de obras gráfico-plásticas individuales y colectivas con temáticas concretas, seleccionando creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados para cada situación expresiva y comunicativa.</p> <p>Criterio 5.5. Responder de manera creativa e imaginativa a propuestas artísticas individuales con un motivo determinado, aplicando las técnicas, herramientas y códigos visuales adecuados a la propuesta y valorando las oportunidades personales, sociales e inclusivas que se generan a partir de su resolución.</p>
-----	--

<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p><b>BLOQUE E. TÉCNICAS MIXTAS Y DIGITALES.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• E.1. Técnicas mixtas.</li> </ul> <p>E.1.1. Análisis de sus obras y procedimientos.</p> <p>E.1.2. Aplicación en la realización de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• E.2. Técnicas digitales.</li> </ul> <p>E.2.1. La imagen digital. Arte digital.</p> <p>E.2.2. Sistemas contemporáneos de estampación. Método electrónico. Copy art.</p>
--

<b>Agrupamientos:</b> Individual en mesa
<b>Recursos:</b> Documentación de la profesora. Proyector. Equipos informáticos. Impresoras
<b>Espacios:</b> Aula de referencia. Aula de futuro

<b>ACTIVIDAD 1. "La imagen digital"</b>
Trabajo basado en la ilustración digital y herramientas de reproducción digital

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores operativos de las competencias clave	Herramientas o instrumentos de evaluación
CE 3 CE 4 CE 5	<p>Criterio 3.1. Experimentar de manera creativa, con los diferentes medios del lenguaje gráfico-plástico, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma mediante la creación de producciones artísticas motivadas por propuestas tanto libres como orientadas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final, construyendo el sentido crítico y desarrollando la autoestima que potencian el crecimiento personal.</p> <p>Criterio 3.2. Explicar respetuosamente, de manera crítica y argumentada, las propuestas de planificación de una obra gráfico-plástica, tanto propia como ajena, evaluando la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, la calidad de la ejecución de la obra a los fines previamente establecidos en cuanto a estética y mensaje, el respeto de los derechos de propiedad intelectual de personas creadoras que sirvan de referente y su adecuación a la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.</p> <p>Criterio 4.1. Desarrollar procesos creativos e innovadores, en soportes diversos, partiendo de composiciones gráfico-plásticas integradas y de vivencias personales y ajenas, que supongan la valoración de nuevos retos personales y profesionales.</p>	<p>E.1. Técnicas mixtas</p> <p>E.1.1. Análisis de sus obras y procedimientos.</p> <p>E.1.2. Aplicación en la realización de proyectos.</p> <p>E.2. Técnicas digitales.</p> <p>E.2.1. La imagen digital. Arte digital.</p> <p>E.2.2. Sistemas contemporáneos de estampación. Método electrónico. Copy art.</p>	<p>CCL2/ CCL3/ CCL5/ CP1/ CP3/ STEM1/S TEM 2/ STEM3/ STEM4/ STEM5/C D2/ CD3/ CD4/CD5/ CPSAA1.1 / CPSAA4/ CPSAA5/ CC1/ CC3/ CE1/ CE3/ CCEC2/ CCEC3.1/ CCEC3.2/ CCEC4.1/ CCEC4.2</p>	<p>Rúbrica en la que se incluyan como indicadores de logro de la competencia en diferentes grados que irán de no adquirida hasta sobresalientemente adquirida.</p> <p>La rúbrica incluye capacidad para reconocer y explicar el proceso.</p> <p>Autonomía en el trabajo.</p> <p>Iniciativa en la resolución de problemas asociados a la creación plástica.</p>

	<p>           Criterio 4.2. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.         </p> <p>           Criterio 4.3. Relacionar coherentemente el proceso de elaboración de una obra gráfico-plástica con el producto final resultante, respondiendo con respeto a propuestas vinculadas a la diversidad cultural y artística, seleccionando de manera creativa y activa las posibilidades entre las diferentes técnicas y procedimientos adaptados a una propuesta artística concreta, utilizando el lenguaje gráfico-plástico como un recurso para la defensa de la igualdad de derechos.         </p> <p>           Criterio 5.1. Desarrollar la destreza y el dominio técnico y procedimental, resolviendo con criterio y respeto propuestas de obras gráfico-plásticas individuales y colectivas con temáticas concretas, seleccionando creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados para cada situación expresiva y comunicativa.         </p> <p>           Criterio 5.5. Responder de manera creativa e imaginativa a propuestas artísticas individuales con un motivo determinado, aplicando las técnicas, herramientas y códigos visuales adecuados a la propuesta y valorando las oportunidades personales, sociales e inclusivas que se generan a partir de su resolución.         </p>			<p>           Limpieza y destreza técnica en la ejecución. Composición y encaje. Observación de aula         </p>
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual	13	<p>           Folios            Lápices            Equipos informáticos            Impresoras            Tablet o iPad         </p>	<p>           Aula de Dibujo            Aula de futuro         </p>	<p>           análisis principal de los elementos compositivos y encaje manejo con herramientas digitales         </p>

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

## (DISEÑO)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: GARAMOND, BODONI Y OTROS TIPOS DUROS.</b>	
<b>N.º sesiones: Vid. Act.</b>	<b>Trimestre: PRIMERO</b>
<b>Autoría: Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez</b>	
<b>Estudio: 2º BACH</b>	<b>Materia: DISEÑO</b>

<b>Descripción:</b> Introducción a la caligrafía, la historia de los tipos, el arte tipográfico y la maquetación de texto.
<b>Justificación:</b> Considerando que muchos problemas de diseño gráfico involucran el uso de palabras, signos lingüísticos, así como la maquetación de bloques de texto, decidimos empezar el curso en este punto, familiarizando a los alumnos con la historia de los tipos, los conceptos técnicos asociados al diseño de tipos y su correlación estética y formal con el arte de la caligrafía.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
CE1 CE2 CE5	1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico... 2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño... 5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes...	CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1. STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

<b>Criterios de evaluación:</b>	
<b>Número/ Código</b>	<b>Descripción</b>
1.1. 1.2. 2.1. 2.2. 5.1. 5.2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras. 1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa. 2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales. 2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible. 5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes. 5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.

<b>Saberes básicos:</b>
BLOQUE A. -Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. -Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.

**BLOQUE B.**

-Diseño y función.

**BLOQUE C.**

-Funciones comunicativas del diseño gráfico.

-La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.

-El diseño gráfico y la composición.

-Procesos y técnicas de diseño gráfico.

-La imagen de marca: el diseño corporativo.

-Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.

-El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.

-La señalética y sus aplicaciones.

**Agrupamientos:** Individual o en mesas compartidas.**Recursos:** Habituales de aula. Instrumentos y materiales de caligrafía (cálamos, plumas, nogalina, etc.)**Espacios:** Aula de Artes y Aula de ordenadores.**ACTIVIDAD 1. TÉCNICAS DE CALIGRAFÍA CON CÁLAMO. UNCIAL, HUMANÍSTICA, ETC.**

Como toma de contacto con los instrumentos de caligrafía, iniciaremos una secuencia de actividades para abordar una breve historia de la evolución caligráfica. A la par, introduciremos al alumno en los conceptos y rasgos paralelos que las letras caligrafiadas mantienen con el diseño de tipos antiguos, clásicos y modernos, así como con autores esenciales de la historia del diseño de tipos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1, CE2	1.1.,1.2., 2.1., 2.1.	-La tipografía... -Funciones comunicativas... -Tendencias, periodos... -Diseño y función...	CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.  CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	-Observación directa en el aula y seguimiento del proceso de aprendizaje, con evaluación mediante hoja de rúbricas que da cuentas de la adquisición de vocabulario técnico, la asimilación de conceptos estéticos y, asimismo, la adquisición destrezas o habilidades prácticas. -Análisis de resultados de trabajos entregados. Actividades asociadas a rúbricas.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	10-12	Materiales de caligrafía.	Aula de diseño.	Se valorará positiva y negativamente la limpieza del propio puesto de trabajo y el correcto mantenimiento de las herramientas y el aula en general.

**ACTIVIDAD 2: TIPOGRAFÍAS ARTÍSTICAS.**

Tomando como punto de partida la obra de algún artista abstracto de las vanguardias históricas (p. e. Kandinsky, Hilma af Klimt, Paul Klee, Miró, etc.) diseñar tipos creativos inspirados en los rasgos estilísticos de su obra.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación

CE2, CE5	2.1., 5.2., 5.1.,	-Funciones comunicativas del diseño gráfico. -La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. -Procesos y técnicas de diseño gráfico. -La imagen de marca: el diseño corporativo.	CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.  STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de observación y abstracción de elementos estilísticos; creatividad en la fase de diseño; análisis de los elementos claves de la tipografía (aceptación y desviación conscientes de las normas); adquisición de destrezas gráfico-plásticas. destreza.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual	5	Habituales de aula.	Aula de Diseño.	Ninguna.

### ACTIVIDAD 3: CALIGRAFÍA A PINCEL. LA MANO QUE SE TRANSFORMA EN JUNCO Y OTROS CUENTOS CHINOS.

Tomando como punto de partida la técnica de caligrafía oriental, los dibujos caligráficos de Albert Marquet y otras referencias heterodoxas, vamos a iniciar a los alumnos en técnicas de caligrafía más expresivas y libres con tinta y pincel. Así mismo, introduciéndonos en el mundo de la ilustración y el cartelismo, trabajaremos un tipo de imagen simbólica difusa en su clasificación, a medio camino entre la caligrafía, el pictograma y signo gestual.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2, CE5	2.2., 5.2., 5.1.,	-Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural. -Funciones comunicativas del diseño gráfico. -Procesos y técnicas de diseño gráfico. -La señalética y sus aplicaciones.	CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.  STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de observación y abstracción de elementos estilísticos; creatividad en la fase de diseño; análisis de los elementos claves de la tipografía (aceptación y desviación conscientes de las normas); adquisición de destrezas gráfico-plásticas. destreza.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	5-10	Tinta china, brocha, papel de periódico, etc.	Aula de Diseño.	Se valorará positiva y negativamente la limpieza del propio puesto de trabajo y el correcto mantenimiento de las herramientas y el aula en general.

**ACTIVIDAD 4: MAQUETACIÓN DIGITAL Y CARTELES TIPOGRÁFICOS.**

Cada alumno tomará como referencia a un tipógrafo significativo de la historia del diseño de tipos, desde Garamond hasta Frutiger. Después, con las tipografías asociadas al tipógrafo escogido, realizará un cartel digital, fundamentalmente tipográfico (con pocas o mejor ninguna imagen) con GIMP. Para su composición, el alumno será introducido en el funcionamiento de los sistemas de retícula y algunos principios básicos de maquetación. Los carteles servirán para decorar el aula de Diseño, y tener así una referencia visual constante de tipografías esenciales útiles para actividades futuras de la asignatura.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1, CE5	1.1., 1.2., 5.1., 5.2.	-Tendencias, periodos y principales escuelas... -La tipografía, principales familias, legibilidad... -El diseño gráfico y la composición. -Procesos y técnicas de diseño gráfico. -Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.	CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2  STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de observación y abstracción de elementos estilísticos; creatividad en la fase de diseño; análisis de los elementos claves de la tipografía (aceptación y desviación conscientes de las normas); adquisición de destrezas en el manejo de software de diseño..
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual, situado cada alumno en un ordenador.	5-10	Ordenadores	Aula de Ordenadores.	Se valorará positiva y negativamente el orden y limpieza, en este caso en el proceso de trabajo por capas en el software de diseño (clasificación de capas en carpetas, nomenclatura ordenada de las capas, etc.).

**ACTIVIDAD 3: DISEÑO DE LOGOTIPOS, IMAGOTIPOS, ISOTIPOS Y PICTOGRAMAS.**

Tomando como punto de partida la distinción entre logotipo, imagotipo, isotipo y pictograma, realizaremos una búsqueda y clasificación de logotipos importantes, a fin de encontrar información sobre sus creadores. Además, trabajaremos conceptos y principios básicos del buen diseño de signos pictográficos y símbolos corporativos a partir del ejemplo de Cruz Novillo. Después, realizaremos trabajos de diseño sobre papeles reticulados, y ensayaremos con procesos de síntesis o reducción icónica para conseguir este tipo de "imágenes mínimas". Por último, también aprenderemos nociones básicas de algún software de diseño vectorial y lo emplearemos en diseños de pictogramas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación

C1, CE2, CE5	1.1., 1.2, 2.2., 5.1., 5.2.	<p>-Procesos y técnicas de diseño gráfico.</p> <p>-La imagen de marca: el diseño corporativo.</p> <p>-Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.</p> <p>-El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.</p> <p>-La señalética y sus aplicaciones.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.</p> <p>STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2,</p>	<p>A partir del proceso y el resultado de las prácticas, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de observación y abstracción de elementos estilísticos; creatividad en la fase de diseño; análisis de los elementos claves de la tipografía (aceptación y desviación conscientes de las normas); adquisición de destrezas gráfico-plásticas. destreza.</p>
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	10-12	Témperas, papel milimetrado y papeles reticulados, instrumentos de dibujo técnico.	Aula de Diseño y Aula de Ordenadores.	Se valorará positiva y negativamente la limpieza del propio puesto de trabajo y el correcto mantenimiento de las herramientas y el aula en general.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

(DISEÑO)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: TOULOUSE LAUTREC O TOMMY UNGERER. CARTELISMO, DISEÑO EDITORIAL, CONFIGURACIÓN FORMAL Y PERCEPCIÓN GESTALT.</b>	
<b>N.º sesiones: Vid. Act.</b>	<b>Trimestre: PRIMERO</b>
<b>Autoría: Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez</b>	
<b>Estudio: 2º BACH</b>	<b>Materia: DISEÑO</b>

<b>Descripción:</b> Introducción al cartelismo, la historia del diseño gráfico y editorial, la composición y la percepción Gestalt.
<b>Justificación:</b> Una de las ramas del diseño gráfico con mayor recorrido es el cartelismo y el diseño editorial. La creación de buenas ilustraciones, que respondan a las exigencias funcionales y comunicativas del cartel, requiere conocimientos y habilidades muy precisas relacionadas con la composición y el funcionamiento de la percepción visual. En esta SA aplicaremos principios y leyes formales en el diseño de carteles, portadas de libros, postales, etc.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.

CE1 CE2 CE3 CE5 CE6	<p>1. Identificar los fundamentos del diseño...</p> <p>3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas...</p> <p>5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes...</p> <p>6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas...</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.</p> <p>STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.</p> <p>STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1,</p> <p>STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
---------------------------------	--	--

**Criterios de evaluación:**

Número/ Código	Descripción
1.1. 1.2. 2.2. 3.1. 3.2. 5.1. 5.2. 6.1. 6.2.	<p>1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p> <p>1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.</p> <p>2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.</p> <p>3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p> <p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.</p> <p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p>

**Saberes básicos:**

BLOQUE B.  
 El diseño: configuración formal y metodología  
 Diseño y función.  
 El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.  
 Dimensión semántica del diseño.  
 Procesos creativos en un proyecto de diseño.

BLOQUE C.  
 Funciones comunicativas del diseño gráfico..  
 El diseño gráfico y la composición.  
 Procesos y técnicas de diseño gráfico.  
 El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.

**Agrupamientos:** Individual o en mesas compartidas.

**Recursos:** Habituales de aula.

**Espacios:** Aula de Artes y Aula de ordenadores.

**ACTIVIDAD 1. HISTORIA DEL CARTEL. DE LA LITOGRAFÍA A INTERNET.**

Como toma de contacto con el trabajo de carteles y otros productos similares del diseño gráfico, empezaremos familiarizándonos con la historia del cartelismo, a fin de adquirir un bagaje visual y un conjunto de referencias útiles. La intención no es construir una cronología precisa de hitos del cartelismo y el diseño gráfico. Más bien buscamos iniciar o familiarizar al alumno, de manera intuitiva y progresiva, con conceptos técnicos de esta disciplina (elementos formales de la imagen, influencia de las leyes gestalt en el diseño gráfico, problemas de composición, etc.)

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1, CE2	1.2, 2.1, 2.2	-El diseño: configuración formal...  -El lenguaje visual...	CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.  STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	-Observación directa en el aula y seguimiento del proceso de aprendizaje, con evaluación mediante hoja de rúbricas que da cuentas de la adquisición de vocabulario técnico, la asimilación de conceptos estéticos y, asimismo, la adquisición destrezas o habilidades prácticas. -Análisis de resultados de trabajos entregados. Actividades asociadas a rúbricas.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	5-7	Materiales habituales de trabajo.	Aula de diseño.	Ninguna.

**ACTIVIDAD 2: ILUSTRACIÓN. ADECUACIÓN DE LAS TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS AL MENSAJE I.**

A menudo los alumnos del bachillerato artístico muestran inclinaciones y gustos estilísticos muy particulares y cerrados a la exploración de otros lenguajes formales del dibujo y la pintura. Las ilustraciones o fotografías que acompañan los diseños gráficos, requieren, no obstante, de una gran heterodoxia estilística, ligada a las intenciones de comunicación o la expresión. En esta actividad se pretende explorar el máximo de posibilidades técnicas gráficas de las que un diseñador dispone, y su adecuación a las intenciones comunicativas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación

CE1, CE3, CE6	1.1., 1.2., 3.1, 3.2, 6.1., 6.2.	-Dimensión semántica del diseño.  -Diseño y función.	CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2. STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1. STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de observación y abstracción de elementos estilísticos; creatividad en la fase de diseño; análisis de los elementos claves de la tipografía (aceptación y desviación conscientes de las normas); adquisición de destrezas gráfico-plásticas. destreza.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual	5-7	Habituales de aula.	Aula de Diseño.	Ninguna.

### ACTIVIDAD 3: ILUSTRACIÓN DE CONCEPTO. ADECUACIÓN DE LAS TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS AL MENSAJE II.

Siguiendo el ejemplo de la actividad anterior. En este caso se requiere del alumno un tipo de diseño que, trascendiendo el aspecto estrictamente técnico o formal, ahonde en las posibilidades comunicativas y expresivas mediante el juego conceptual (analogías, asociaciones simbólicas, reversibilidad de las imágenes, metonimias, metáforas visuales...)

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE3, CE5	3.1. 3.2. 5.1. 5.2.	-El diseño: configuración formal... -El lenguaje visual. Elementos básicos... -Procesos creativos... -El diseño gráfico y la composición. -Procesos y técnicas...	STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.  STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de observación y abstracción de elementos estilísticos; creatividad en la fase de diseño; análisis de los elementos claves de la tipografía (aceptación y desviación conscientes de las normas); adquisición de destrezas gráfico-plásticas. destreza.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	5-10	Habituales de aula.	Aula de Diseño.	Ninguna.

### ACTIVIDAD 4: FOTOGRAFÍA Y FOTOCOMPOSICIÓN (TRATAMIENTO ANALÓGICO Y DIGITAL). ADECUACIÓN DE LAS TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS AL MENSAJE III.

Siguiendo el ejemplo de las dos actividades anteriores. En este caso exploramos las posibilidades de comunicación y expresión que tiene la fotografía y la composición fotográfica. Abordaremos ejemplos históricos (del constructivismo, la Bauhaus, etc.) y ejemplos contemporáneos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1, CE6	1.1.,1.2., 6.1., 6.2.	-Funciones comunicativas del diseño gráfico.. -El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.	CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2. STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de observación y abstracción de elementos estilísticos; creatividad en la fase de diseño; análisis de los elementos formales clásicos y los esquemas compositivos, adquisición de destrezas en el manejo de software de diseño..
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual, situado cada alumno en un ordenador.	5-10	Ordenadores.	Aula de Ordenadores.	Se valorará positiva y negativamente el orden y limpieza, en este caso en el proceso de trabajo por capas en el software de diseño (clasificación de capas en carpetas, nomenclatura ordenada de las capas, etc.).

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

(DISEÑO)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: MÚSICA DE MOBILIARIO O CÓMO CONSTRUIR EL MUNDO (OTRA VEZ MÁS). DISEÑO DE MOBILIARIO Y PROCESOS DEL DISEÑO INDUSTRIAL.</b>	
<b>N.º sesiones: Vid. Act.</b>	<b>Trimestre: SEGUNDO</b>
<b>Autoría: Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez</b>	
<b>Estudio: 2º BACH</b>	<b>Materia: DISEÑO</b>

<b>Descripción:</b> Introducción a los procesos del diseño industrial, a los instrumentos gráficos para la representación tridimensional de productos.
<b>Justificación:</b> Una de las ramas del diseño gráfico con mayor potencial de transformación de la realidad material es el diseño industrial. Los instrumentos conceptuales y artísticos que un diseñador industrial requiere son versátiles y heterodoxos, y van de la teoría de la ergonomía hasta los sistemas de representación geométricos. Productos como la “silla” a menudo son los más icónicos de los movimientos del diseño a lo largo de la historia. Esta SA, además de involucrar múltiples destrezas basadas en la representación visual, también permite conocer un panorama del diseño relativamente amplio y ordenado de problemas y soluciones históricos del diseño que al alumno le pueden servir como motivo de reflexión.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.

CE4, CE5, CE6	<p>4. Planificar proyectos de diseño individuales...</p> <p>5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes...</p> <p>6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo...</p>	<p>CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
---------------	---	---

**Criterios de evaluación:**

Número/ Código	Descripción
4.1, 4.2, 4.3, 5.1, 5.2, 6.1, 6.2, 6.3	<p>4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p> <p>4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p> <p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p> <p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.</p> <p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p>

**Saberes básicos:**

**BLOQUE D.**

- Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico.
- Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de productos.
- Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.
- Diseño de producto y diversidad funcional.
- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.
- El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.

**Agrupamientos:** Individual o en mesas compartidas.

**Recursos:** Habituales de aula.

**Espacios:** Aula de Artes y Aula de ordenadores.

<b>ACTIVIDAD 1. HISTORIA DE LA SILLA. DE THONET A LILLY REICH.</b>				
Como toma de contacto con el diseño industrial, y usando como referencia los problemas y soluciones dados a un objeto de mobiliario icónico, como es la silla, iniciaremos al alumno en las fases creativas y los convencionalismos gráficos del diseño industrial.				
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
CE4, CE5, CE6	4.1. 5.1. 5.2. 6.1. 6.3.	-Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico. -Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de productos. -Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño. -Diseño de producto y diversidad funcional.	CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.  STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.  STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	-Observación directa en el aula y seguimiento del proceso de aprendizaje, con evaluación mediante hoja de rúbricas que da cuentas de la adquisición de vocabulario técnico, la asimilación de conceptos estéticos y, asimismo, la adquisición de destrezas o habilidades prácticas. -Análisis de resultados de trabajos entregados. Actividades asociadas a rúbricas.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual	15	Materiales habituales de trabajo.	Aula de diseño.	Ninguna.

<b>ACTIVIDAD 2: MOBILIARIOS MODULARES. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICOS.</b>				
Con objeto de adquirir destrezas básicas en el dibujo de vistas, la acotación de croquis técnicos y la representación en perspectivas paralelas, se propone el diseño de diferentes objetos de mobiliario exento y estilo nórdico, basados en las obras de Mies, Alvar Aalto, etc. Los diseños se realizarán, en esta ocasión, con métodos analógicos a la par que mediante el uso de software (Sketchup).				
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
CE4, CE5, CE6	4.1. 5.1. 5.2. 6.1. 6.3.	-Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de productos. -Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño. -Diseño de producto y diversidad funcional. -Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.	CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.  STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.  STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de observación y abstracción de elementos estilísticos; creatividad en la fase de diseño; análisis de los elementos claves de la tipografía (aceptación y desviación conscientes de las normas); adquisición de destrezas gráfico-plásticas. destreza.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>

Individual	10	Ordenadores.	Aula de Diseño y Sala de Ordenadores.	Ninguna.
------------	----	--------------	---------------------------------------	----------

**ACTIVIDAD 3: CÓMO TRANSFORMAR UNA GRULLA EN UNA CAJA DE CARTÓN Y UNA LÁMPARA DE PAPEL EN UNA GRULLA. DEL ORIGAMI AL PACKAGING.**

A fin de iniciar al alumno en el proceso de transformación de la idea gráfica en prototipo volumétrico, tomaremos como modelo los sistemas de embalaje basados en el plegado y corte. Aprenderemos las tipologías y funciones de algunos sistemas-caja más elementales, e iniciaremos al alumno en los modelos volumétricos de Josef Albers, también con la posibilidad de elaborar prototipos de lámparas de papel (paraboloides, esféricas, etc.).

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE5, CE6	5.1. 5.2. 6.1. 6.3.	-El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.	STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.  STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de observación y abstracción de elementos estilísticos; creatividad en la fase de diseño; análisis de los elementos claves de la tipografía (aceptación y desviación conscientes de las normas); adquisición de destrezas gráfico-plásticas. destreza.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	5-10	Habituales de aula. Mesas de corte para elaborar muestras y prototipos.	Aula de Diseño.	Se valorará positiva y negativamente la limpieza del propio puesto de trabajo y el correcto mantenimiento de las herramientas y el aula en general.

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4**

(DISEÑO)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: LA UNIDAD MARSELLA O CÓMO VIVIR BIEN EN UNA CAJA DE ZAPATOS. INICIACIÓN AL DISEÑO DE INTERIORES.</b>	
<b>N.º sesiones: Vid. Act.</b>	<b>Trimestre: TERCERO</b>
<b>Autoría: Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez</b>	
<b>Estudio: 2º BACH</b>	<b>Materia: DISEÑO</b>

<b>Descripción:</b> Proyecto de actividad única introductorio al diseño de interiores y al diseño inclusivo.
<b>Justificación:</b> Considerando la necesidad de que los alumnos aprendan a trabajar integrados en equipos, proponemos como situación de aprendizaje final de curso un proyecto de diseño de interiores, con la elaboración de una maqueta tridimensional y, a ser posible, una instalación efímera.

<b>Competencia específica</b>
-------------------------------

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
CE6	6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.	STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

**Criterios de evaluación:**

Número/ Código	Descripción
6.1, 6.2, 6.3, 6.4	<p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p> <p>6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p>

**Saberes básicos:**

<p>BLOQUE D.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.</li> <li>-Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.</li> <li>-Percepción psicológica del espacio.</li> <li>-El diseño inclusivo de espacios.</li> </ul>
---

**Agrupamientos:** Mesas compartidas con mantas de corte.

**Recursos:** Habituales de aula.

**Espacios:** Aula de Artes y Aula de ordenadores.

**ACTIVIDAD 4: PROYECTO DE INTERIORISMO.**

Siguiendo el modelo de Cabanon de Le Corbusier, se pide a los alumnos el rediseño de una cabaña de verano dada, atendiendo a las necesidades funcionales y su integración paisajística en el entorno natural propuesto.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación

CE1, CE6	1.1.,1.2., 6.1., 6.2.	-Funciones comunicativas del diseño gráfico.. -El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.	CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2. STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de observación y abstracción de elementos estilísticos; creatividad en la fase de diseño; análisis de los elementos formales clásicos y los esquemas compositivos, adquisición de destrezas en el manejo de software de diseño..
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Grupal, en mesas de trabajo con mantas de corte y paralex.	5-10	Ordenadores. Habituales de Aula de Diseño.	Aula de Ordenadores. Aula de Diseño.	Se valorará positiva y negativamente el orden y limpieza, en este caso en el proceso de trabajo por capas en el software de diseño (clasificación de capas en carpetas, nomenclatura ordenada de las capas, etc.).

## 1º BACH. CIENTÍFICO-TECNOLÓGICO

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

(DIBUJO TÉCNICO I)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: 1. GEOMETRÍA, ARTE Y NATURALEZA</b>	
<b>N.º sesiones: 4</b>	<b>Trimestre: PRIMERO</b>
<b>Autoría: Diego Ramos Martín</b>	
<b>Estudio: 1º Bchto.</b>	<b>Materia: Dibujo Técnico I</b>

**Descripción:** Situación de aprendizaje vinculada al bloque A «Fundamentos geométricos», en el que el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la naturaleza, la arquitectura y la ingeniería

**Justificación:** Esta queda justificada por su relación con la CE1: Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado analizará la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico identificando formas geométricas y valorando su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	CCL1, CCL3,STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4
<b>Criterios de evaluación:</b>		

Número/ Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
2.1	2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad).	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2

Saberes básicos:
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</li> <li>Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> </ul>

<b>Agrupamientos:</b> Individual y por parejas
<b>Recursos:</b> Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles
<b>Espacios:</b> Aula. Entorno

ACTIVIDAD 1
PARTENÓN: Analiza las líneas básicas del Partenón y comprueba cuál es la proporción de la figura. Busca otras obras que se rijan por las mismas proporciones

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Competencia específica 1: Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.	Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.	CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4	Cuestionario. Trabajo escrito	Rúbrica
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>	

Individual	1	Imágenes web	Aula	-
------------	---	--------------	------	---

**ACTIVIDAD 2**  
**GEOMETRÍA Y NATURALEZA:**  
 -Visualización de un vídeo para entender la relación de la naturaleza entre la geometría y las proporciones  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZWf4LcieGa4>  
 -En pareja, se buscarán formas en la naturaleza en las que la proporción forme parte de su geometría y se analizarán prestando atención a los conceptos geométricos y a las formas que utilizáis.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Competencia específica 1: Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.	Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.	CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4	-Presentación digital -Exposición al resto del grupo	-Rúbrica de presentación digital (Genially/Canva) -Rúbrica de exposición en clase
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Parejas	3	Web (Portátil o teléfono móvil) Genially Canva	Aula	-	

(1º BACH. DIBUJO TÉCNICO I)

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 1	
1. IDENTIFICACIÓN	
<b>CURSO:</b>	<b>TÍTULO:</b> ENTORNO CON ORDEN Y MEDIDA
1º BACHILLERATO	<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> PRIMER TRIMESTRE
2. JUSTIFICACIÓN	
La humanidad ha sentido la necesidad de comunicarse desde el principio de los tiempos, el lenguaje visual constituye una parte esencial de esa comunicación. Debido al interés en la geometría, el orden y la medida, se han desarrollado múltiples manifestaciones a lo largo de la historia que basan su creación en procesos matemáticos y técnicos. En esta situación de aprendizaje se pretende reproducir y crear manifestaciones visuales	

<p>basadas en la geometría y el mundo científico matemático. El alumnado podrá estudiar, reproducir y crear dichas expresiones visuales.</p>	
<p><b>3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL</b></p>	
<p>Diseño de un archivo gráfico de obras visuales usando como base la geometría plana.</p>	
<p><b>4. CONCRECIÓN CURRICULAR</b></p>	
<p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b></p>	
<p><b>C.E.1.</b> Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.</p>	
<p><b>C.E.2.</b> Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>	
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>SABERES BÁSICOS</b></p>
<p><b>Criterio 1.1.</b> Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p> <p><b>Criterio 1.2.</b> Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc</p> <p><b>Criterio 2.1.</b> Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p><b>Criterio 2.2.</b> Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p> <p><b>Criterio 2.3.</b> Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.</p> <p><b>Criterio 2.4.</b> Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).</p>	<p>A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría</p> <p>A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico</p> <p>A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.</p> <p>A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p> <p>A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).</p> <p>A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</p> <p>A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales</p> <p>A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.</p> <p>A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.</p> <p>A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.</p> <p>A.6.1.1. Simetría axial y radial.</p> <p>A.6.1.2. Homotecia-escalas</p> <p>A.7.1.1. Curvas cónicas: definición, propiedades y elementos constructivos</p> <p>A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.</p>
<p><b>5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b></p>	
<p>1- Lectura, esquema y debate sobre los orígenes de la geometría y el desarrollo histórico del dibujo técnico, con sus aplicaciones.</p> <p>2- Ejercicios sobre lugares geométricos, construcciones geométricas básicas, proporcionalidad.</p> <p>3- Ejercicios de construcción de polígonos regulares, de triángulos y de cuadriláteros.</p> <p>3- Realización de curvas técnicas partiendo de diferentes datos..</p>	

<p>4- Ejercicios de tangencias y enlaces.  5- Realización de transformaciones geométricas en el plano: simetría, traslación, giro, igualdad, homotecia.  6- Construcción de curvas cónicas.  7- Buscar en la historia del arte la creación de obras visuales basadas en cada uno de los temas vistos.  8- Reproducir una composición de construcción de polígonos existente en alguna manifestación artística.  9- Reproducir un diseño realizado con tangencias y enlaces.  10- Diseñar una obra visual con base geométrica y con un fin práctico.</p>	
<b>6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA EN EL AULA</b>	
Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA	
<b>PRINCIPIOS DUA</b>	<b>PAUTAS DUA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Proporcionar múltiples formas de implicación</li> <li>● Proporcionar múltiples formas de representación</li> <li>● Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizar múltiples medios de comunicación.</li> <li>● Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición.</li> <li>● Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y ejecución</li> </ul>
<b>7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO</b>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE</b>
Rúbricas recogidas en la programación para evaluar la oralidad, la observación directa y el trabajo. Pruebas objetivas escritas.	Cuestionario recogido en la programación a través de rúbrica.

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: 2. LA REPRESENTACIÓN ESPACIAL</b>	
<b>Trimestre: SEGUNDO</b>	
<b>Autoría:</b> Diego Ramos Martín	
<b>Estudio:</b> 1º Bchto.	<b>Materia:</b> Dibujo Técnico I

<b>Descripción:</b> Situación de aprendizaje vinculada al bloque B «Geometría Proyectiva», se pretende que el alumnado adquiriera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.
<b>Justificación:</b> Competencia específica 3: Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>

3	Competencia específica 3: Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
---	---	---

**Criterios de evaluación:**

Número /Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
3.1	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia..	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
3.5	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2

**Saberes básicos:**

- Fundamentos de la geometría proyectiva.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.

**Agrupamientos:** Individual y por parejas

**Recursos:** Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles

**Espacios:** Aula. Entorno

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

(1º BACH. DIBUJO TÉCNICO I)

**N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: .**

**Trimestre:** SEGUNDO

**Autoría:** Diego Ramos Martín

**Estudio:** 1º Bchto.

**Materia:** Dibujo Técnico I

**Descripción:** Situación de aprendizaje vinculada al bloque C «Normalización y documentación gráfica de proyectos», en el que se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

**Justificación:** Competencia específica 4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

**Competencia específica**

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
--------	-------------	---

4	Competencia específica 4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles..	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
---	---	---

**Criterios de evaluación:**

Número /Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
4.1	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
4.2	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2

**Saberes básicos:**

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

**Agrupamientos:** Individual y por parejas

**Recursos:** Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles

**Espacios:** Aula. Entorno

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4**

(1º BACH. DIBUJO TÉCNICO I)

**N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: .**

**Trimestre:** SEGUNDO

**Autoría:** Diego Ramos Martín

**Estudio:** 1º Bchto. **Materia:** Dibujo Técnico I

**Descripción:** Situación de aprendizaje vinculada al bloque D «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

**Justificación:** Competencia específica 4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

**Competencia específica**

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
--------	-------------	---

5	Competencia específica 5: Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones..	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
---	--	---

**Criterios de evaluación:**

Número /Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
5.1	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
5.2	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2

**Saberes básicos:**

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

**Agrupamientos:** Individual y por parejas

**Recursos:** Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles

**Espacios:** Aula. Entorno

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1**

(2º BACH. DIBUJO TÉCNICO II)

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 1	
1.IDENTIFICACIÓN	
<b>CURSO:</b>	<b>TÍTULO:</b> INNOVACIONES ARQUITECTÓNICAS MODERNAS
2º BACHILLERATO	<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> PRIMER TRIMESTRE
2.JUSTIFICACIÓN	
<p>La humanidad ha sentido la necesidad de comunicarse desde el principio de los tiempos, el lenguaje visual constituye una parte esencial de esa comunicación. Debido al interés en la geometría, el orden y la medida, se han desarrollado múltiples manifestaciones arquitectónicas a lo largo de la historia que basan su creación en procesos matemáticos y técnicos. En esta situación de aprendizaje se pretende estudiar y analizar manifestaciones arquitectónicas basadas en la geometría y el mundo científico matemático.</p>	
3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL	

Diseño de un archivo gráfico de obras arquitectónicas modernas existentes desde la revolución industrial, valorando la innovación técnica que aportan a la historia.	
<b>4.CONCRECIÓN CURRICULAR</b>	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p><b>C.E.1.</b> Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.</p> <p><b>C.E.2.</b> Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>
<b>Criterio 1.1. Criterio 1.2.</b>	A.1
<b>5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>	
<p>1- Documentación y debate sobre los avances técnicos en arquitectura desde la revolución industrial</p> <p>2- Búsqueda de ejemplos</p> <p>3- Montaje de archivo gráfico</p>	
<b>6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA EN EL AULA</b>	
Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA	
<b>PRINCIPIOS DUA</b>	<b>PAUTAS DUA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Proporcionar múltiples formas de implicación</li> <li>● Proporcionar múltiples formas de representación</li> <li>● Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizar múltiples medios de comunicación.</li> <li>● Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición.</li> <li>● Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y ejecución</li> </ul>
<b>7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO</b>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE</b>
Rúbrica para el producto final. Pruebas objetivas escritas. Exposiciones orales. Anotaciones de clase.	Cuestionario recogido en la programación

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: 2. TANGENCIAS POR INVERSIÓN</b>	
<b>Trimestre:</b> PRIMERO	
<b>Autoría:</b> Esther Esteban Izquierdo	
<b>Estudio:</b> 2º Bchto.	<b>Materia:</b> Dibujo Técnico II

**Descripción:** Situación de aprendizaje vinculada al bloque A «Fundamentos geométricos», en el que el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la naturaleza, la arquitectura y la ingeniería

**Competencia específica 1:** Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
1	Competencia específica 1: Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	CCL1, CCL3,STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4

<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número/ Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
2.1	2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad).	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2

<b>Saberes básicos:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.</li> <li>• Repaso de potencia de un punto respecto a una circunferencia. Repaso de eje radical y centro radical. Aplicaciones de la inversión en tangencias.</li> <li>• Reposo de las curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Repaso de propiedades y métodos de construcción. Ejercicios avanzados de rectas tangentes e intersección con rectas. Trazado con y sin herramientas digitales.</li> </ul>

<b>Agrupamientos:</b> Individual y por parejas
<b>Recursos:</b> Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles
<b>Espacios:</b> Aula. Entorno

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

(2º BACH. DIBUJO TÉCNICO II)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: 3. GEOMETRÍA E INGENIERÍA</b>
<b>Trimestre:</b> PRIMERO Y SEGUNDO

<b>Autoría:</b> Esther Esteban Izquierdo	
<b>Estudio:</b> 2º Bchto.	<b>Materia:</b> Dibujo Técnico II

<b>Descripción:</b> Situación de aprendizaje vinculada al bloque B «Geometría Proyectiva», se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.
<b>Justificación:</b> Competencia específica 3: Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
3	Competencia específica 3: Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número /Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
3.1	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia..	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
3.5	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2

<b>Saberes básicos:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.</li> </ul>

<b>Agrupamientos:</b> Individual y por parejas
<b>Recursos:</b> Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles
<b>Espacios:</b> Aula. Entorno

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4

(2º BACH. DIBUJO TÉCNICO II)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje:</b> .
---

<b>N.º sesiones:</b> 6	<b>Trimestre:</b> SEGUNDO
<b>Autoría:</b> Esther Esteban Izquierdo	
<b>Estudio:</b> 2º Bchto.	<b>Materia:</b> Dibujo Técnico II

<b>Descripción:</b> Situación de aprendizaje vinculada al bloque C «Normalización y documentación gráfica de proyectos», en el que se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.
<b>Justificación:</b> Competencia específica 4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
4	Competencia específica 4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles..	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
<b>Criterios de evaluación:</b>		
<b>Número /Código</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
4.1	4.1.4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

<b>Saberes básicos:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.</li> <li>• Diseño, ecología y sostenibilidad.</li> <li>• Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.</li> <li>• Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.</li> </ul>

<b>Agrupamientos:</b> Individual y por parejas
<b>Recursos:</b> Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles
<b>Espacios:</b> Aula. Entorno

<b>ACTIVIDAD 1</b>
<p>Piezas mecanizadas:</p> <p>En el siguiente enlace puedes ver un vídeo que muestra diferentes piezas mecanizadas</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=_fSakYIWCfQ">https://www.youtube.com/watch?v=_fSakYIWCfQ</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elige una de las piezas e indaga sobre su utilidad.</li> <li>- Haz un croquis acotado de las vistas de la pieza.</li> </ul>

- Realiza las secciones que creas oportunas para representar la pieza en su totalidad. - Exponed los resultados en clase					
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptores operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
Competencia específica 4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. Diseño, ecología y sostenibilidad.	CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4	Cuestionario. Trabajo escrito	-Rúbrica de presentación digital (Genially/Canva) -Rúbrica de exposición en clase
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Parejas	3	-web -cámara móvil	Aula. Entorno	-	

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5

(2º BACH. DIBUJO TÉCNICO II)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: .</b>	
	<b>Trimestre: SEGUNDO</b>
<b>Autoría: Esther Esteban Izquierdo</b>	
<b>Estudio: 2º Bchto.</b>	<b>Materia: Dibujo Técnico II</b>

<b>Descripción:</b> Situación de aprendizaje vinculada al bloque D «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.
<b>Justificación:</b> Competencia específica 4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptores operativos de las competencias clave. Perfil de salida.

5	Competencia específica 5: Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones..	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
---	--	---

**Criterios de evaluación:**

Número /Código	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
5.1	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
5.2	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2

**Saberes básicos:**

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

**Agrupamientos:** Individual y por parejas

**Recursos:** Pizarra digital. Apuntes del profesor. Ordenadores portátiles, teléfonos móviles

**Espacios:** Aula. Entorno

**ACTIVIDAD**

Perfeccionamiento en la Aplicación Sketchup for School incluida en Google:

(Continuación de ls S.A de 1º)

SketchUp for Schools de Trimble es el modelador principal de SketchUp que ahora está disponible en un navegador web para cualquier escuela de primaria y secundaria registrada en G Suite for Education.

Actividad:

Realización de pequeños diseños de piezas (Planas y 3D) y logotipos

Impresión 3D

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
--------------------------	-------------------------	-----------------	--	----------------------------	----------------------------

Competencia específica 5: Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	Aplicaciones vectoriales 2D-3D. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4	Cuestionario o. Trabajo escrito	-Rúbrica de presentación creación en Sketchup Rúbrica de trabajo de impresión 3D
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones	
Parejas	6	-App Sketchup -Imprenta 3D	Aula. Entorno	-	

2º BACH. GENERAL

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

(MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: OTRAS HISTORIAS, OTRAS TEORÍAS DEL ARTE.</b>	
<b>N.º sesiones: Vid. Act.</b>	<b>Trimestre: PRIMERO</b>
<b>Autoría: Pilar Sánchez Díaz</b>	
<b>Estudio: 2º BACH</b>	<b>Materia: MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS Y CULTURALES.</b>

<b>Descripción:</b> Introducción a las ideas de cultura y arte, así como sus múltiples relaciones. Esta SA abarca el primer bloque de saberes básicos. En ella se analizan conceptos e ideas básicas para el curso, se abarca la evolución del concepto de arte a través de la historia y se sondean las diversas aproximaciones al estudio del arte y la cultura que existen en la actualidad.
---

**Justificación:** Considerando que muchos problemas artísticos actuales surgen en la modernidad, y entendiendo modernidad como una dialéctica con el pasado, hemos planteado abordar los condicionantes culturales y artísticos que se dieron en diversos movimientos culturales históricos como los ligados al Humanismo o la Contrarreforma, o el origen de las vanguardias y su relación con el capitalismo en el París del Segundo Imperio. La intención no es hacer una exposición exhaustiva del arte de muchas épocas, sino establecer los vínculos más y menos evidentes, más y menos problemáticos, entre las distintas esferas de la cultura: artes, ciencias y tecnologías, política, moral, guerra, etc. La exploración de esas relaciones culturales y artísticas se hará, además, no de manera sistemática, sino a través de episodios particulares con una gran carga simbólica. Esta situación de aprendizaje hace una panorámica cultural dispersa comienza en el siglo XIX y finaliza en las artes de vanguardia de entreguerra. Tiene como objetivo principal afianzar en los alumnos algunas técnicas de documentación, análisis e interpretación de textos y obras de arte.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
CE1 CE2 CE3	1: Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos... 2: Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión... 3: Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas ...	CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2. CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.

<b>Criterios de evaluación:</b>	
<b>Número/ Código</b>	<b>Descripción</b>
1.2. 1.3. 2.4. 3.3.	1.2. Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época. 1.3. Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables. 2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos. 3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.

<b>Saberes básicos:</b>
<p><b>BLOQUE A.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La evolución del concepto de arte.</li> <li>-Las distintas manifestaciones de la expresión artística.</li> <li>-Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</li> <li>-Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.</li> <li>-La expresión artística en su contexto social e histórico.</li> <li>-Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.</li> <li>-La libertad de expresión. La censura en el arte.</li> <li>-Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</li> <li>-El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</li> </ul>

-Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.

**Agrupamientos:** Individual o en mesas compartidas.

**Recursos:** Habituales de aula.

**Espacios:** Aula de referencia y Aula de ordenadores, Estudio de Radio.

**ACTIVIDAD 1. DEBATE. “LA NOCHE OSCURA” EN LA MÚSICA POPULAR CONTEMPORÁNEA. RELACIONES HISTÓRICAS ENTRE ALTA Y BAJA CULTURA.**

Como toma de contacto, y para aprender estrategias de interpretación, análisis crítico de relaciones artístico-culturales, por ejemplo, entre alta y baja cultura, iniciamos con una audición de la canción de Rosalía “La noche oscura”, versión de un poema de San Juan de la Cruz.

Preparamos un debate en torno a las influencias recíprocas entre alta y baja cultura. Se toman ejemplos de estas conexiones culturales modernas y contemporáneas, como la relación del bailar flamenco Vicente Escudero con el movimiento artístico surrealista. Pero también, a la inversa, se tratan ejemplos de influencia de formas de arte culto que asume rasgos culturales de la periferia social, como sucedía con las jácaras o las zarabandas en la cultura barroca,, que recogían el lenguaje del hampa, la llamada “germanía”, algo muy propio de la música o el cine contemporáneos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1, CE3	1.2, 1.3, 3.3	-La expresión artística en su contexto... -El arte como herramienta de expresión individual y colectiva. -Estrategias de investigación, análisis...	CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.	-Observación directa en el aula de las intervenciones individuales en un debate-colquio mediante hoja de rúbricas que da cuentas de la adquisición de vocabulario técnico, la asimilación de conceptos estéticos, la documentación y contrastación de la información, la exposición clara y ordenada, y la adquisición de destrezas para interpretar y valorar obras de arte y relacionarlas entre sí. -Evaluación de textos elaborados como trabajo de documentación para el debate.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	6	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

**ACTIVIDAD 2: ELABORACIÓN DE PODCAST O PROGRAMA RADIOFÓNICO (Radio Edu). MUJERES EN LA CULTURA. BAUHAUS.**

Se trabajarán el comentario de texto y el análisis de obras de arte a partir de varios textos, poemas y obras de arte de mujeres artistas desde el siglo XIX. Después se elaborarán guiones radiofónicos que permitan grabar en el estudio de radio un programa monotemático sobre las mujeres artistas en la Bauhaus.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación

CE1, CE2	1.2,1.3,2.4	-La libertad de expresión. La censura en... -Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género... -El arte como herramienta de expresión individual y colectiva. -Estrategias de investigación, análisis, interpretación...	CCL1, STEM2, CCEC2. CCL3, CC1, CC3, CCL3, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: documentación y contraste de la información; organización y análisis de la información; valoración crítica; estructura narrativa y formato del guion radiofónico; adquisición de destrezas de edición.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Parejas	8	Habituales de aula. Ordenadores.	Aula de referencia y Estudio de Radio.	Ninguna.

**ACTIVIDAD 3: LECTURA DE TEXTOS SOBRE EL ORIGEN DE LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS Y ANÁLISIS DE IMÁGENES: “La época de los banquetes” (sólo introducción) de Roger Shattuck; y “El París del Segundo Imperio en Baudelaire” (fragmentos seleccionados) de Walter Benjamin. El análisis de una imagen se centrará, fundamentalmente, en la “Olympia” de Édouard Manet.**

Se trabajarán el comentario y el análisis de obras de arte a partir de varios textos, poemas e imágenes artísticas de la segunda mitad del siglo XIX.

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
CE1, CE2, CE3	1.2,1.3,2.4, 3.3	-La evolución del concepto de arte. -Los grandes movimientos artístico-culturales... -La expresión artística en su contexto social e histórico. -Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.	CCL1, STEM2, CCEC2. CCL3, CC1, CC3, CCL1, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.	A partir del resultado de una prueba que contiene preguntas particulares y un texto e imagen para analizar. Se evalúa con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad análisis y esquematización de las ideas principales del texto; capacidad de síntesis y expresión escrita clara y precisa; capacidad de relación de conceptos y analogías; capacidad de argumentación y valoración crítica tanto de textos como de imágenes.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual en puestos de trabajo ubicados en	8	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

mesas compartidas				
-------------------	--	--	--	--

**ACTIVIDAD 4: PRODUCCIÓN Y DEFENSA DE UN OBJETO ENCONTRADO: “Todo lo sólido se desvanece en el aire”. Hacia la rueda de bicicleta de Marcel Duchamp.**

Se trata de una actividad de “role play”. Los alumnos deben actuar como Duchamp. Deben escoger y traer a clase un objeto que puedan utilizar como “ready made” (o si el objeto en cuestión impide su traslación) una fotografía del mismo. Después deben elaborar una presentación y defensa de su valor artístico, que se llevará a cabo delante de sus compañeros, quienes someterán a crítica la obra.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1, CE2, CE3	1.2., 1.3., 2.4., 3.3.	-La evolución del concepto de arte. -Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos... -Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico. -La libertad de expresión. La censura en el arte.	CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.  CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.	A partir del resultado de la defensa en clase o la intervención crítica sobre el trabajo expuesto por otros alumnos. Se evalúa con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad análisis y valoración crítica de la obra; capacidad de síntesis y expresión escrita clara y precisa de las propias ideas; capacidad de relación de conceptos y analogías, así como de uso de referencias culturales tratadas en clase y terminología específica.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	5-7	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

**ACTIVIDAD 4: GRABACIÓN AUDIOVISUAL: Médiums, sueños, imágenes hipnagógicas, rayos x, éxtasis, muerte y erotismo. Hacia una historia cultural del Surrealismo y Dadá.**

Se trata de una actividad audiovisual grupal. Los alumnos, distribuidos en grupo, deben producir un contenido audiovisual de carácter cinematográfico o performativo que aúne características y elementos culturales asociados a los movimientos artísticos surrealistas o absurdistas (i. e. Dadá). Las producciones audiovisuales se visualizarán en clase y serán sometidas a crítica por los propios alumnos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación

CE1, CE2, CE3	1.2,1.3,2.4, 3.3	-La evolución del concepto de arte. -Los grandes movimientos artístico-cultural.. -La expresión artística en su contexto social e histórico. -Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.	CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.  CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.	A partir del resultado de la producción audiovisual y la observación del proceso creativo llevado a cabo en clase. Se evalúa con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de abstracción y uso creativo de los rasgos culturales asociados a los movimientos artísticos tratados; capacidad de relación de conceptos y analogías; capacidad de argumentación y valoración crítica.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
En grupos de trabajo de cuatro alumnos.	10	Habituales de aula. Posibilidad de trabajar en el Aula del Futuro u otros espacios con más recursos para la grabación.	Aula de referencia y otros a determinar.	Se valorará positivamente la implicación de los alumnos en lo que respecta al uso de recursos materiales: vestuarios específicos, uso de atrezzo, etc.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

(MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: LAND ART Y ARTE POVERA. ARTE EN CAMPO CERRADO, ARTE EN CAMPO ABIERTO Y ARTE FUERA DE CAMPO.</b>	
<b>N.º sesiones: Vid. Act.</b>	<b>Trimestre: PRIMERO-SEGUNDO</b>
<b>Autoría: Pilar Sánchez Díaz</b>	
<b>Estudio: 2º BACH</b>	<b>Materia: MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS Y CULTURALES.</b>

<b>Descripción:</b> Introducción a las ideas del arte de las neovanguardias (conceptual, land art, povera, situacionismo...). Relación de estos movimientos artísticos con otras esferas culturales y sus problemas asociados coetáneos; i.e. crisis ecológica, sociedad del espectáculo, relativismo cultural...
<b>Justificación:</b> Para Peter Bürger los movimientos de vanguardia posteriores a la Segunda Guerra Mundial o “neovanguardias” codificaron los lenguajes artísticos híbridos y más radicales de las vanguardias de entreguerras (surrealismo, dadaísmo, constructivismo...) a la luz de una situación cultural muy distinta: la naciente sociedad de consumo contemporánea y la sociedad del espectáculo. El bloque B de saberes básicos de esta asignatura recoge la necesidad de tratar con dos de estos movimientos artísticos, Land Art y Arte Povera, en relación a cuestiones muy problemáticas de la cultura contemporánea que llegan hasta nosotros, como es la crisis ecológica. Pero también el bloque D de saberes básicos, que aborda el arte y el urbanismo, se vincula al longevo problema en el campo de la arquitectura de alcanzar formas de vida sostenibles y orgánicas en su adecuación a los condicionantes materiales. La manera en que nosotros hemos querido familiarizar a los alumnos con estos movimientos artísticos y arquitectónicos es mediante la documentación fotográfica y audiovisual de su propio entorno, y la intervención “site-specific” o transformación de su propio entorno urbano o semiurbano, aunque sólo sea a una escala pequeña y simbólica.

<b>Competencia específica</b>
-------------------------------

Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
CE1 CE2 CE4 CE5	1: Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias... 2: Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época... 4: Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente...	CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.  CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.

**Criterios de evaluación:**

Número/ Código	Descripción
1.1, 2.1, 2.4, 4.3, 5.2	1.1. Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias... 1.2. Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos... 2.1. Explicar la importancia puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.. 2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte... 2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos... 4.2. Explorar, explicar y valorar la repercusión social... 4.3. Identificar una variedad de ámbitos y espacios... 5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo... 5.2. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.

**Saberes básicos:**

BLOQUE B. Naturaleza, arte y cultura

- Del plein air a la fotografía de naturaleza.
- Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad.
- Arte Povera.
- Arte ambiental y Land Art.

BLOQUE D. El arte en los espacios urbanos.

- Arquitectura y sociedad.
- La arquitectura en el arte contemporáneo.
- Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo.

**Agrupamientos:** Individual o en mesas compartidas.

**Recursos:** Habituales de aula.

**Espacios:** Aula de referencia y Aula de ordenadores, Estudio de Radio, entorno exterior al centro (Parques).

**ACTIVIDAD 1. VISIONADO DE DOCUMENTAL: *Troublemakers. The Story of Land Art (2014)***

Visionado del documental “Troublemakers”, sobre la historia del Land Art, al que proseguirá un coloquio. La participación crítica en el coloquio debe estar apoyada en un trabajo de documentación y preparación previa por parte de los alumnos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1, CE2, CE5.	1.1,1.2, 2.1, 2.2, 5.1, 5.2	-Del plein air a la fotografía de naturaleza. -Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad. -Arte ambiental y Land Art.	CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.	-Observación directa en el aula de las intervenciones individuales en un debate-coloquio mediante hoja de rúbricas que da cuentas de la adquisición de vocabulario técnico, la asimilación de conceptos estéticos, la documentación y contrastación de la información, la exposición clara y ordenada, y la adquisición de destrezas para interpretar y valorar obras de arte y relacionarlas entre sí. -Análisis de textos elaborados como trabajo de documentación para el debate.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual	5	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

### ACTIVIDAD 2: CREACIÓN DE OBRAS LAND ART, ARTE POVERA Y DOCUMENTACIÓN:

En el marco de una salida al exterior, probablemente a un parque vecino al centro, exploramos la posibilidad de hacer una o varias intervenciones (individuales y colectivas) de tipo land art no agresivo en el entorno semiurbano. Se documentará el proceso y se elaborará una presentación de las distintas intervenciones “artísticas”, que deberán ser explicadas y defendidas en clase.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1, CE2, CE5	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 5.2	-Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad. -Arte Povera. -Arte ambiental y Land Art.	CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.	A partir del resultado de la práctica, analizado el proceso y el resultado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: documentación y contraste de la información; organización y análisis de la información, etc.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Parejas	8	Habituales de aula. Ordenadores.	Aula de referencia y espacios semiurbanos (parques) en el	Ninguna.

			exterior del centro educativo.	
--	--	--	--------------------------------	--

**ACTIVIDAD 3: VISIONADO DOCUMENTALES: *La escala humana (2019)* y *Le Corbusier en la India (2000)***

Visionado de dos documentales sobre arquitectura y urbanismo en los proyectos moderno y posmoderno. A ello proseguirá una prueba de evaluación con dos partes diferenciadas: análisis y síntesis de ideas de un texto proporcionado sobre la materia; preguntas particulares tratadas en los documentales.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE1, CE2, CE5.	1.1,1.2, 2.1, 2.2, 5.1, 5.2	-Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad. -El arte en los espacios urbanos. -Arquitectura y sociedad. -La arquitectura en el arte contemporáneo. -Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo.	CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.	A partir del resultado de una prueba que contiene preguntas particulares, comentario de texto y comentario de imágenes. Se evalúa con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad análisis y esquematización de las ideas principales de los documentales; capacidad de síntesis y expresión escrita clara y precisa; capacidad de relación de conceptos y analogías; capacidad de argumentación y valoración crítica.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual en puestos de trabajo ubicados en mesas compartidas	10	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

**ACTIVIDAD 4: PARTICIPACIÓN CONCURSO “ENTREPLANOS”: CREACIÓN DE UNA MUESTRA AUDIOVISUAL SOBRE URBANISMO, ARQUITECTURA Y MODOS DE VIDA.**

Con ocasión de la 7 edición del concurso “Entreplanos. Cine, ciudad, arquitectura”. Los alumnos elaborarán un pequeño video de dos minutos tratando algún tema relacionado con la arquitectura y la ciudad, de su pueblo o de otra ciudad que conozcan o puedan visitar fácilmente.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación

CE2, CE4, CE5	2.1, 2.2, 2.4, 4.2, 4.3, 5.1, 5.2.	-Arquitectura y sociedad. -La arquitectura en el arte contemporáneo. -La arquitectura en el arte contemporáneo. -Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo.	CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1	A partir del resultado de la producción audiovisual y la observación del proceso creativo llevado a cabo en clase. Se evalúa con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de abstracción y uso creativo de los rasgos culturales asociados a los movimientos artísticos tratados; capacidad de relación de conceptos y analogías; capacidad de argumentación y valoración crítica.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Grupos de 2 o 3 personas.	10	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

<b>ACTIVIDAD 5: BRASSAI Y LOS GRAFFITIS. TRABAJO DE DOCUMENTACIÓN DE GRAFFITIS EN LOS MUROS DE LA CIUDAD.</b>				
Seguimos el modelo de trabajo documental del fotógrafo Brassai (publicado originalmente en la revista <i>Minotaure</i> , en 1933-4). Se propone al alumno un trabajo de documentación e interpretación de graffitis en los muros de la ciudad, o de otras intervenciones artísticas o simplemente visuales, sean espontáneas o no. Tratamos de fijar la atención en la superficie de la ciudad, a fin de entenderla como un enorme registro de símbolos e ideologías asociados a los múltiples estratos sociales que componen cualquier cultura.				
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
CE2, CE4, CE5	2.1, 2.2, 2.4, 4.2, 4.3, 5.1, 5.2.	-La arquitectura en el arte contemporáneo. -Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo.	CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1	A partir del resultado de una prueba que contiene preguntas particulares y un texto e imagen para analizar. Se evalúa con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad análisis y esquematización de las ideas principales del texto; capacidad de síntesis y expresión escrita clara y precisa; capacidad de relación de conceptos y analogías; capacidad de argumentación y valoración crítica.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Parejas.	5-7	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

(MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS)

<b>N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: CORPUS SOLUS. EL MAPA DEL CUERPO EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO.</b>	
<b>N.º sesiones: Vid. Act.</b>	<b>Trimestre: PRIMERO-SEGUNDO</b>
<b>Autoría: Pilar Sánchez Díaz</b>	
<b>Estudio: 2º BACH</b>	<b>Materia: MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS Y CULTURALES.</b>

**Descripción:** El happening, la performance, el arte de acción o el body art son lenguajes artísticos híbridos, a medio camino entre la instalación, el teatro, la música o la escultura. Todos ellos tienen en común la experiencia de las acciones corporales y su condición efímera. Y sin embargo, su contrapartida estaría en el arte NET, y todas las formas de arte que tienen su consumo y distribución en la nube, en donde la desmaterialización y la experiencia sensible se ve mucho más codificada tecnológicamente que en ninguna otra época.

**Justificación:** Las artes como el happening o la performance surgen en los años 60 y 70, aprovechando el modelo de las vanguardias de entreguerras, como Dadá, que acusan una gran influencia de las artes escénicas y su condición efímera. Son artes híbridas, con una difícil categorización en forma de disciplinas. Y, sin embargo, en un contexto como el contemporáneo, son artes que adquieren toda su razón de ser reivindicando la experiencia del instante, la condición efímera del gesto, en un intento desesperado de escapar de la mercantilización y fetichización de los objetos artísticos. Asimismo, estas formas de arte corporal adquieren una segunda razón de ser en épocas más recientes, como reivindicación de las experiencias sensibles, la experiencia sensorial inmediata, en una sociedad mediada fuertemente por la tecnología como es la nuestra.

Competencia específica		
Número	Descripción	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.
CE2 CE3 CE4	<p>2: Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época...</p> <p>3: Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad...</p> <p>4: Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos...</p>	<p>CL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.</p> <p>CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>
Criterios de evaluación:		
Número/ Código	Descripción	

		2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.
2.4, 3.2, 3.3, 4.3	3.1, 4.1,	3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios. 3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes... comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades. 3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando opiniones y los sentimientos experimentados... 4.1. Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías... 4.3. Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural...

<b>Saberes básicos:</b>
<p>BLOQUE E. Lenguajes artísticos contemporáneos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Explorando el cuerpo humano: happening y performance, arte acción y body art.</li> <li>-Diseño industrial y artes decorativas.</li> <li>-Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Videoarte.</li> <li>-Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.</li> <li>-Narrativas seriales en el audiovisual del siglo XXI.</li> <li>-Narrativa multiverso y videojuegos.</li> </ul> <p>BLOQUE D. El arte en los espacios urbanos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Arquitectura y sociedad.</li> <li>-La arquitectura en el arte contemporáneo.</li> <li>-Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo.</li> <li>-Arte mural y trampantojo. Arte urbano.</li> <li>-Los espacios del arte: museos, salones, ferias, festivales, exhibiciones, galerías, talleres, etc.</li> </ul>

**Agrupamientos:** Individual o en mesas compartidas.

**Recursos:** Habituales de aula.

**Espacios:** Aula de referencia y Aula de ordenadores, Estudio de Radio, entorno exterior al centro (Parques).

**ACTIVIDAD 1. PARTICIPACIÓN EN TALLER DE TATUAJE: Breve historia del tatuaje. De los bereberes a los gulags rusos y otras formas de simbolismo en el cuerpo humano.**

Tomando como modelo la historia del tatuaje, iniciaremos a los alumnos en un tema importante del arte y la cultura contemporáneos: la intervención artística y decorativa sobre el cuerpo humano. La actividad, con carácter colectivo, consistirá en un trabajo de documentación de símbolos y significados de los tatuajes de la tradición bereber. Posteriormente, ese conocimiento será empleado en la organización de un taller de tatuaje que se llevará a cabo durante la Semana Cultural del Centro. Los alumnos participarán en el taller realizando tatuajes de henna a otros estudiantes del centro, explicándoles, de paso, el significado de los símbolos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
--------------------------	-------------------------	-----------------	--	---

CE3	3.1, 3.2	-Lenguajes artísticos contemporáneos -Explorando el cuerpo humano: happening y performance, arte acción y body art. -Diseño industrial y artes decorativas.	CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.	-A través de los textos elaborados como trabajo de documentación para la práctica. -Haciendo un seguimiento de las explicaciones aportadas oralmente a múltiples interlocutores.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Grupal (colectivo)	5	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

**ACTIVIDAD 2: PRODUCCIÓN DE UNA PERFORMANCE: Cómo hablar a una liebre viva.**

Utilizando el método del “role play”, los alumnos tendrán que plantear una intervención artística efímera tomando como ejemplo las ya vistas, es decir, idear y, a ser posible, llevar a cabo en el aula su puesta en escena. Esta obra de arte tendrá que ser sometida a crítica y defendida teóricamente frente a los demás alumnos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2, CE3	2.4, 3.3	-Explorando el cuerpo humano: happening y performance, arte acción y body art.	CL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	A partir del resultado de la práctica, analizado el proceso y el resultado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: documentación y contraste de la información; organización y análisis de la información; creatividad y originalidad de la propuesta; capacidad de exposición clara y argumentación dialéctica; uso de terminología específica y referencias artísticas.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Individual o posibilidad de agrupación si las propuestas de trabajo lo requieren.	8	Habituales de aula. Ordenadores.	Aula de referencia y otros espacios del centro seleccionados por los alumnos.	Ninguna.

**ACTIVIDAD 3: DEAMBULACIONES SONÁMBULAS. CAMINAR COMO ARTE EN EL SURREALISMO Y EN DADÁ.**

Siguiendo el ejemplo de las “deambulaciones” de los surrealistas o las marchas de los artistas Dadá. Los alumnos tendrán que proponer, registrar y exponer, un itinerario urbano. Una “antiguía” que tome como referencia la arquitectura de la ciudad, no por su valor histórico o patrimonial, sino con el fin de apoyar a una idea personal o a una percepción subjetiva del espacio urbano de su ciudad o pueblo. Ante los compañeros, en una exposición en clase, tendrán que defender el significado y la importancia de su itinerario.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2, CE3, CE4	2.4, 3.3, 4.3	-Arquitectura y sociedad. -La arquitectura en el arte contemporáneo. -Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo. -Los espacios del arte: museos, salones, ferias, festivales, exhibiciones, galerías, talleres, etc.	CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	A partir del resultado de una prueba que contiene preguntas particulares, comentario de texto y comentario de imágenes. Se evalúa con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de análisis y esquematización de las ideas principales de los documentales; capacidad de síntesis y expresión escrita clara y precisa; capacidad de relación de conceptos y analogías; capacidad de argumentación y valoración crítica.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual.	4	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

#### **ACTIVIDAD 4: PARTICIPACIÓN CONCURSO “ENTREPLANOS”: CREACIÓN DE UNA MUESTRA AUDIOVISUAL SOBRE URBANISMO, ARQUITECTURA Y MODOS DE VIDA.**

Con ocasión de la 7 edición del concurso “Entreplanos. Cine, ciudad, arquitectura”. Los alumnos elaborarán un pequeño video de dos minutos tratando algún tema relacionado con la arquitectura y la ciudad, de su pueblo o de otra ciudad que conozcan o puedan visitar fácilmente.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2, CE3, CE4	2.4, 3.3, 4.3	-Arquitectura y sociedad. -La arquitectura en el arte contemporáneo. -Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo.	CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.	A partir del resultado de la producción audiovisual y la observación del proceso creativo llevado a cabo en clase. Se evalúa con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de abstracción y uso creativo de los rasgos culturales asociados a los movimientos

		-Los espacios del arte: museos, salones, ferias, festivales, exhibiciones, galerías, talleres, etc.	CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	artísticos tratados; capacidad de relación de conceptos y analogías; capacidad de argumentación y valoración crítica.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Grupos de 2 o 3 personas.	10	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

**ACTIVIDAD 5: BRASSAI Y LOS GRAFFITIS. TRABAJO DE DOCUMENTACIÓN DE GRAFFITIS EN LOS MUROS DE LA CIUDAD.**

Seguimos el modelo de trabajo documental del fotógrafo Brassai (publicado originalmente en la revista *Minotaure*, en 1933-4). Se propone al alumno un trabajo de documentación e interpretación de graffitis en los muros de la ciudad, o de otras intervenciones artísticas o simplemente visuales, sean espontáneas o no. Tratamos de fijar la atención en la superficie de la ciudad, a fin de entenderla como un enorme registro de símbolos e ideologías asociados a los múltiples estratos sociales que componen cualquier cultura.

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave</b>	<b>Herramientas o Instrumentos de evaluación</b>
CE2, CE3, CE4	2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.3	-Arquitectura y sociedad. -La arquitectura en el arte contemporáneo. -Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo. -Arte mural y trampantojo. Arte urbano. -Los espacios del arte: museos, salones, ferias, festivales, exhibiciones, galerías, talleres, etc.	CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.  CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	A partir del resultado de los resultados de la práctica, la exposición y la defensa en el aula. Se evalúa con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: capacidad de síntesis y expresión oral clara y precisa; capacidad de relación de conceptos y analogías; capacidad de argumentación y valoración crítica; uso de terminología y referencias artísticas o culturales; originalidad de la propuesta.
<b>Agrupamientos</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Recursos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Observaciones</b>
Parejas.	5-7	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4**

(MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS)

**N.º y Título de la Situación de Aprendizaje: TRISTÍSIMO WARHOL. EL MALESTAR EN LA CULTURA DEL SIGLO XX Y MÁS ALLÁ.**

<b>N.º sesiones: Vid. Act.</b>	<b>Trimestre: TERCERO</b>
<b>Autoría: Pilar Sánchez Díaz</b>	
<b>Estudio: 2º BACH</b>	<b>Materia: MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS Y CULTURALES.</b>

**Descripción:** En esta SA se tratan los movimientos artísticos relacionados con la cultura de consumo moderna, que nacen tanto por reacción (primitivismo, contraculturas) como por asimilación (arte pop), siendo en ambos casos posibles, síntoma de aquello que Freud llamó “el malestar en la cultura”. Se abordan las interdependencias que en las sociedades industriales modernas tienen conceptos como la estética y la moda, el mercado, la publicidad, los sistemas de producción industrial y el arte.

**Justificación:** La importancia que la sociedad postindustrial y el capitalismo soft ha tenido para el arte contemporáneo resulta todavía enigmática e indescifrable. Los artistas pop, por ejemplo, asimilaron la estética de la publicidad y el mercado cotidiano. La ambigüedad siempre ha estado presente en este punto: a menudo, en cada artista, compite una pulsión de fusión de su arte en una industria, que a menudo ha privilegiado la rentabilidad económica sobre el interés social; y una pulsión de libertad de las reglas que el comercio impone más y menos explícitas. Asimilación y resistencia a su cultura, fascinación y rechazo, son ambivalencias que afectan a muchos artistas en la segunda parte del siglo XX. Debates herederos de aquellos han cobrado vigencia en los tiempos más recientes, en un contexto de difusión tecnológica sin igual, como es el actual, por ejemplo, donde cada individuo es productor de imágenes y consumidor, a su vez, de imágenes y audiovisuales amateurs, o donde el fenómeno de la moda se ha radicalizado tanto que ha roto los parámetros de periodicidad.

<b>Competencia específica</b>		
<b>Número</b>	<b>Descripción</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b>
CE2 CE3 CE4	2: Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época... 3: Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad... 4: Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos...	CL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2. CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

<b>Criterios de evaluación:</b>	
<b>Número/ Código</b>	<b>Descripción</b>
2.4, 3.2, 3.3, 4.3	2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos. 3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios. 3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes... comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades. 3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando opiniones y los sentimientos experimentados... 4.1. Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías... 4.3. Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural...

<b>Saberes básicos:</b>
BLOQUE A. Aspectos generales. -La expresión artística en su contexto social e histórico. -Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico. -La libertad de expresión. La censura en el arte.

-Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.

BLOQUE C. El arte dentro del arte

- Arte primitivo, oriental, precolombino y africano. Su papel como inspiración para las vanguardias.
- La pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea.
- Cultura popular y Pop art. El Arte pop en España.
- Relaciones interdisciplinarias: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda.

**Agrupamientos:** Individual o en mesas compartidas.

**Recursos:** Habituales de aula.

**Espacios:** Aula de referencia y Aula de ordenadores, Estudio de Radio, entorno exterior al centro (Parques).

**ACTIVIDAD 1. LECTURAS y PELÍCULAS:** “Tristísimo Warhol” (fragmento) de Estrella de Diego; “El esplendor de los sesenta” (fragmento) de Thomas Crow; “La originalidad de las vanguardias” (fragmento) de Rosalind Krauss; películas: (aún por decidir) y “No intenso ahora” de Moreira Salles.

Se realizarán comentarios de imágenes y de textos a partir de los escritos seleccionados. Asimismo se plantea un coloquio debate en torno a los

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE3, CE4.	3.1, 3.2, 3.3, 4.1,	-Cultura popular y Pop art. El Arte pop en España.	CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.	-A través de los textos elaborados como trabajo de documentación para la intervención en el coloquio, y la propia intervención, siguiendo una hoja de rúbricas que incluyen ítems como: documentación y contraste de la información; organización y análisis de la información; valoración crítica; exposición clara y precisa; uso de terminología y referencias artísticas adecuadas.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual.	5	Habituales de aula.	Aula de referencia.	Ninguna.

**ACTIVIDAD 2: PRODUCCIÓN DE PODCAST (Radio Edu): Los canacos de París. De Marcel Schwob ha Louis Aragón.**

Con el pretexto de elaborar programas radiofónicos para Radio Edu, abordamos la influencia del primitivismo en las vanguardias artísticas desde Gauguin hasta nuestros días, influencia que tiene una doble vertiente, formalista y dialéctica. Los programas de radio se enfocarán en la vida y obra de artistas seleccionados, a modo de efemérides llenas de anécdotas que ilustren bien el fenómeno cultural del “primitivismo” y su pervivencia en la actualidad.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2, CE3, CE4	2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.3	-Arte primitivo, oriental, precolombino y africano. Su papel como inspiración para las vanguardias. -Lapervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea.	CL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: documentación y contraste de la información; organización y análisis de la información; valoración crítica; estructura narrativa y formato del guión radiofónico; adquisición de destrezas de edición.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual o posibilidad de agrupación en parejas.	10.	Habituales de aula. Ordenadores.	Aula de referencia y Estudio de Radio.	Ninguna.

**ACTIVIDAD 3: MESA DE DEBATE Y GRABACIÓN RADIOFÓNICA: “No trabajéis jamás”. Mayo del 68, situacionismo, malestar cultural, sublevaciones y las transformaciones que vinieron después...**

Organización de un debate guiado en tramos en torno a los efectos que para la cultura y el arte tuvo el final de la década de los sesenta y el comienzo de los setenta, con el punto de referencia más simbólico en las revueltas estudiantiles de Mayo del 68.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptorios operativos de las competencias clave	Herramientas o Instrumentos de evaluación
CE2, CE3, CE4	2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.3	-Relaciones interdisciplinarias... -La expresión artística en su contexto... -Función social... -La libertad de expresión... -Estereotipos culturales...	CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2. CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2. CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	A partir del resultado de la práctica, analizado con ayuda de una rúbrica en la que se incluyen los siguientes ítems: documentación y contraste de la información; organización y análisis de la información; valoración crítica; estructura narrativa y formato del guión radiofónico; adquisición de destrezas de edición.
Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Individual.	10	Habituales de aula.	Aula de referencia. Estudio de Radio.	Ninguna.

--	--	--	--	--

**Almendralejo, 23 de octubre de 2025**

**Dña. Laura Cirilo Fariñas**  
Jefa de Departamento

**Dña. Esther Esteban Izquierdo**

**D. Diego Ramos Martín**

**Dña. Pilar Sánchez Díaz**

**D. Álvaro Alejandro Rodríguez Rodríguez**